軟體世界

SWM

Fantasy Style

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

SOFT WORLD MAGAZINE

158期

2002 / JUNE 6月

PC POWER

附贈MegaDisc石盤

Game 勁爆試玩區：
雀友會Online、e電園、末日危城、
Beam Breakers……

Demo 動畫展示區：
絕地武士II、YES！封神榜

桌布、和螢幕保護程式：
三國演義Online、e電園、
新神奇傳說III……

多款遊戲修正檔、
共享軟體盡在其中



遊戲向上委員會
最精湛的產品剖析

- 魔法門九
- 終極動員令之叛國者
- 魔劍邪神2
- 碧雪情天
- 夢幻房車賽
- 哥薩克征服與榮耀



究極GAME館
未來新品詳細探訪



- 神州 系出名門的網路大作
- 星際大戰ONLINE 個人太空傳奇即將實現
- N-AGE 新世代都會冒險體驗
- 軒轅劍肆 天書系統完全曝光
- 軒轅劍ONLINE 完全職業體驗報告
- 小李飛刀 上市前李尋歡現身說法
- 金庸群俠傳Online勇闖俠客島
- 三國演義ONLINE
- 鄒問之三國誌
- 風色幻想II ～alive～
- 冒險奇譚2
- 模擬城市4
- 深邃幻想（DF）
- 新絕代雙驕參



攻略圖書館
遊戲過關最佳指南



聖女之歌
先讀為快劇情完全攻略

探檢道
冒險隨團手札披露

末日危城
完全攻略指南

魔法門IX
任務攻略導引

夢幻之星網路版
完全任務指引

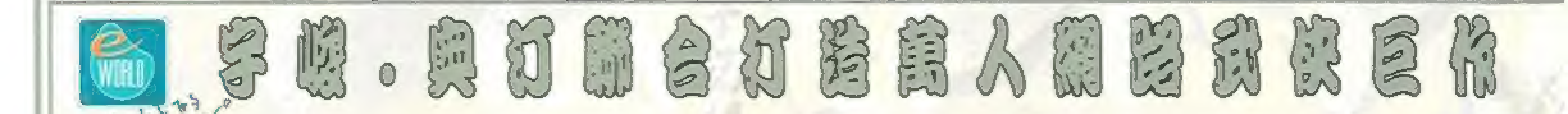
安德烈斯 新人物
初夏奇妙登場



ISSN 1605-2722 06
9 771605 272000
Printed in Taiwan

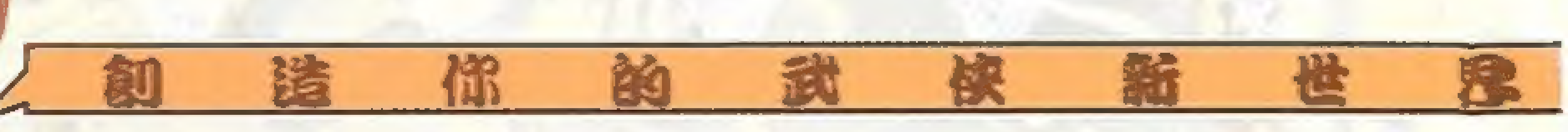
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售

台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



神州 ONLINE

亂世當下 ◆ 恩怨情仇
呼風喚雨 ◆唯有神州





各具所長的職業角色
營造玩家間互動氣氛



精緻典雅的遊戲畫面
古意盎然的庭院造景



炫麗奪目的光影特效
生動鮮明的武器系統



即時順暢的戰鬥系統
緊張刺激的遊戲感受





軟體世界
智冠科技股份有限公司
台 灣 地 區 總 經 銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

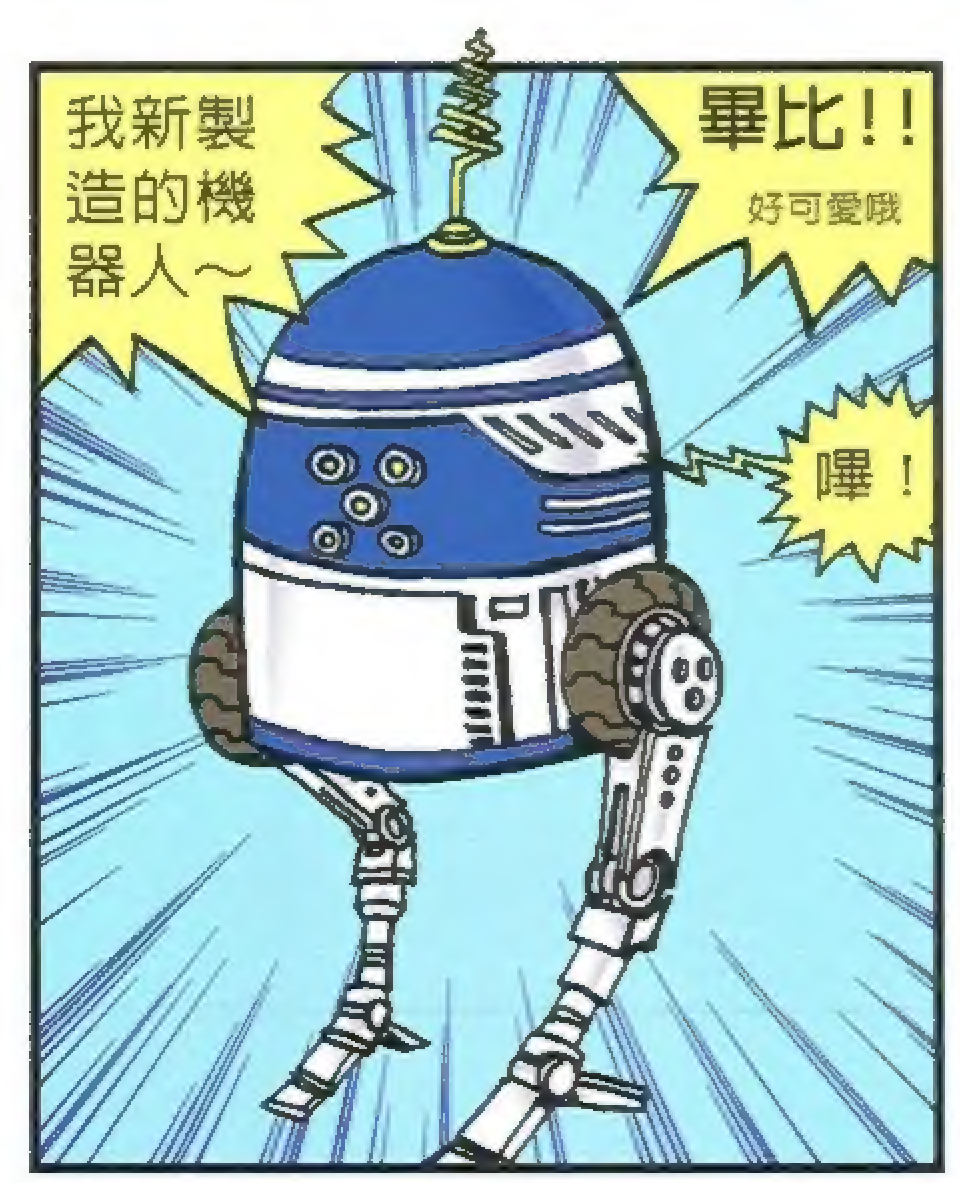
從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

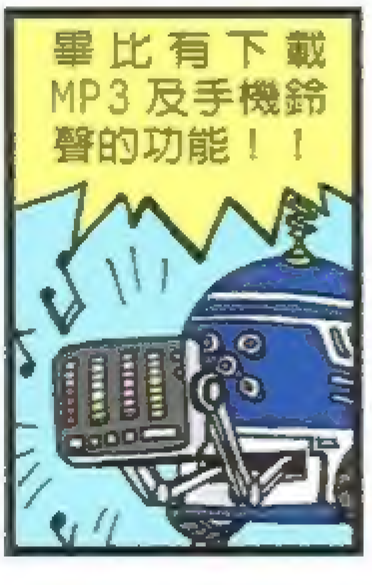


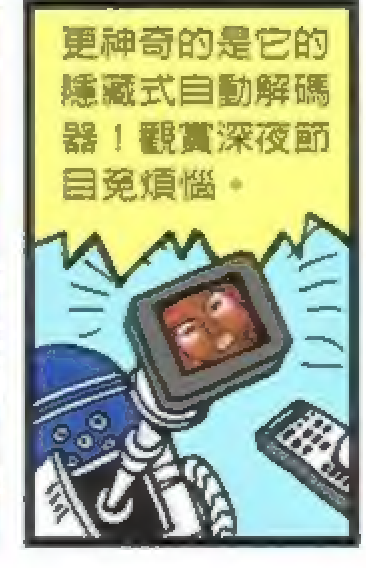
MAL'GANIS
只在乎自我權力的邪惡不死族首領，
由Burning Legion派遣來協助巫妖
王的不死軍團，雖然對於不死軍團不
帶有任何情感，但是他將等待時機來
臨時，全力一擊。
搶先擁有魔獸限量玩偶！
＊即日起至6月20日止，只要在下列通路或網站搶先預購魔獸爭霸III，
前7000名就可獲得全球限量的魔獸玩偶一個，擁有魔獸爭霸，就從現在開始！
Gamebase、巴哈姆特、華彩、T-Zone、震旦行、金石堂、何嘉仁、FNAC、三井、
龍軒、亞聞、唯軟、有樂、順發、書耕
＊6/17至6/27止，到全省 預購魔獸爭霸III，就可獲得獨家魔獸爭霸限量贈品，
詳情請洽各 門市。


安德烈斯
新人物奇妙登場
這～到底…
是怎麼一回事啊～


為什麼有兩個蕾蕾公主？
我是真的蕾蕾公主啊！
不!
我才是真的蕾蕾公主啦！
糟了～到底哪一個才是真的蕾蕾公主？
萬一兩個都是真的那怎麼辦？
安德烈斯會亡國吧～
大家放心，我早就料到會發生這樣的事情。
我已經想好解決的方法了!!

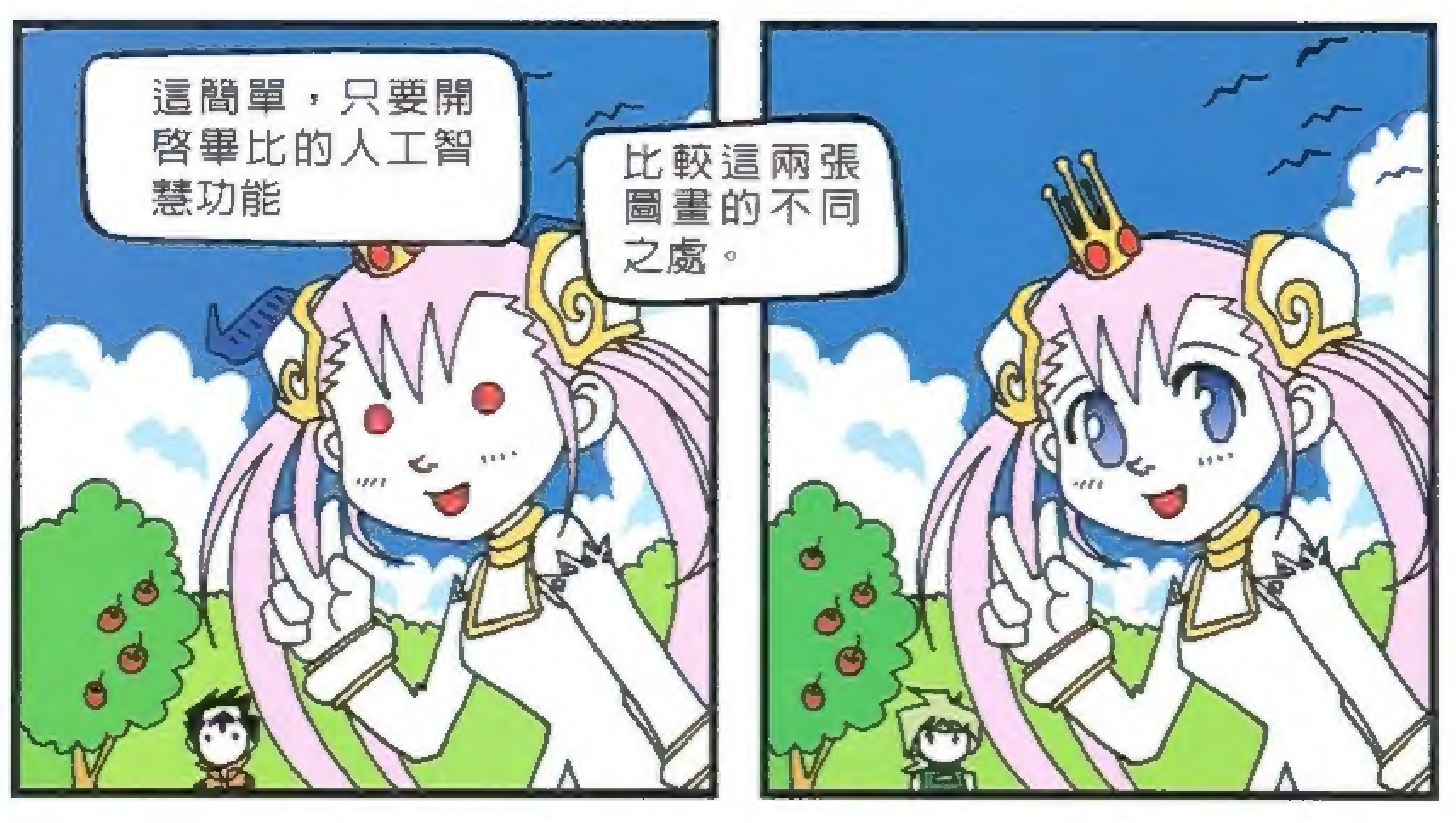

我新製造的機器人～
畢比!!
好可愛哦
嗶！


畢比有下載MP3及手機鈴聲的功能！！


更神奇的是它的隱藏式自動解碼器！觀賞深夜節目免煩惱。


還有食物全程保鮮、美觀、耐用、省電、不滴水等優點…………


最難得的是它的操作簡單，比WinXP還要穩定～
歐茲！等一下！
我們只是想知道誰是真的蕾蕾？


這簡單，只要開啓畢比的人工智慧功能
比較這兩張圖畫的不同之處。

嗶！嗶！
這個程式執行無效……

你不是蕾蕾公主！！
咦？被發現了？

這聲音？難道你是小喬？

小喬是也！！
沒錯！！我就是G魔王的妹妹
這次回來是要找蕾蕾報仇的！！

蕾蕾！！你該不會忘 記了三年前
今天就是你的死期了！！

它的CPU是2.1GHZ、RAM是623M、硬碟是IBM60G的高檔貨。
哇！好讚！
畢比太棒了！！它的配備等級應該很有料吧？
你們給我放尊重點！！
喂！！
還有蕾蕾你不准走！！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P 358～359
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P 239～307
末日危城 P 240
魔法門IX P 254
探檢道 P 272
聖女之歌 P 284
夢幻之星ONLINE P 296
遊戲仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •
P 216～221
智冠音樂工作室
AND中華音樂網 P 216
創世霹靂二一決戰四魔星
任務秘辛探索 P 220
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P 336～353
秘技研究室
• 要作弊請看這裡 •
P 308～309
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P 42～43
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P 65～111
小李飛刀 P 66
N-AGE P 74
軒轅劍肆 P 82
金庸群俠傳之俠客島 P 90
神諭時刻 P 98
風色幻想II～alive～ P 102
模擬城市4 P 106
新絕代雙驕3 P 110
玩家救濟所
• 疑問與解中心 •
P 354～357
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P 364～373
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P 362～363
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P 44～49



出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm com tw
全球資訊網 http /,swm com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
郵撥帳戶 智冠科技（股）公司
郵撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
[redacted]
http.//www gamexpress com tw

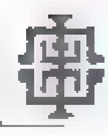
支援廠商 INFO & PRINTING

[redacted]
台北市仁愛路四段376號7F
TEL 886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX 886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1 16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區,台中市忠明路404巷5號.樓
TEL：(04) 2020870 FAX .04 2060610





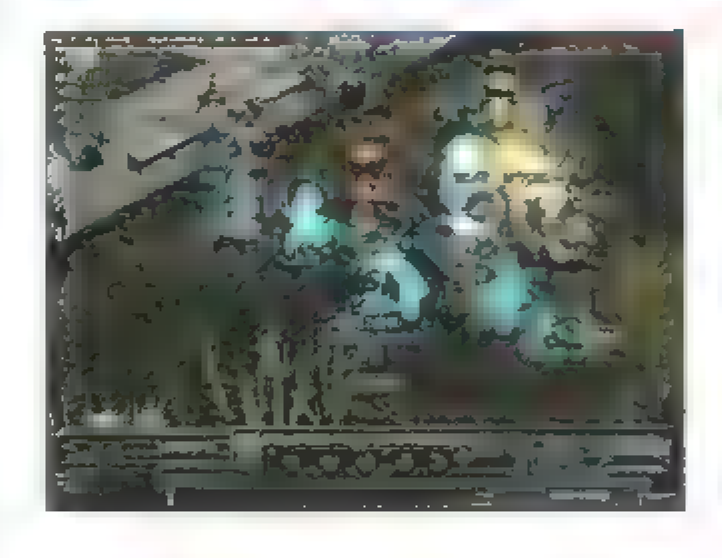


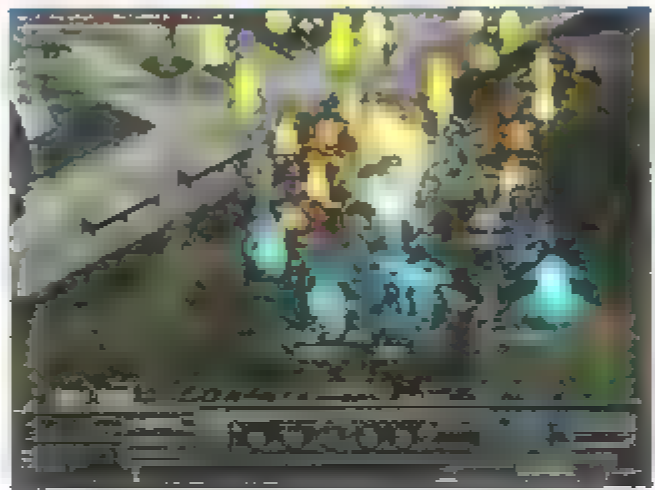
每週六晚上8:00整全面開打

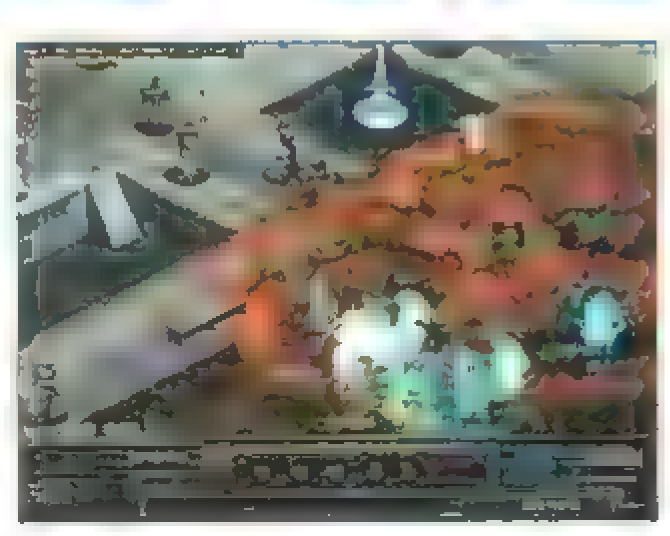
攻城聖戰即將展開！你要袖手旁觀嗎？

在這裡沒有人可以獨自生存，唯有分工合作團結一心，才能贏得最終勝利！

強大的遊戲功能，滿足你的每一根神經







●獨一無二變裝功能，展現自我身分地位

只要本事夠，獨特造型、防具、武器任你變裝組合，充分展現自我身分地位！

●享受開疆闢土，團結合作的光榮成就

各種職業如同生命共同體密不可分，互助合作共享最高榮耀！

●滿足衝鋒陷陣，統領天下的戰鬥神經

攻城聖戰已經爆發，煙硝戰火已經蔓延，稱霸時空戰場捨我其誰！

●坐擁獨立華宅，打造自我夢幻城堡

可以建造設計屬於自己的房子，存放寶物再多也不怕
享受隨心所欲的快感，還可設定好友名單，相招來作客！

●新手保護政策，讓你安心長大

保護新手練到30級不受老手PK，讓你絕對可以長得跟大樹一樣大

火力・全新體驗
- 1.0完整版遊戲光碟
- 說明書
- 免費遊戲15天（新手適用）

迅速建立你的霸權
拓展你的霸業
- 稱霸天下攻略本
- 1.0完整版遊戲光碟
- 免費遊戲15天（新手適用）

滿足你對時空戰場的渴望
- WGS 360點限量發行紀念卡
- 地圖
- 1.0完整版遊戲光碟
- 說明書
- 免費遊戲15天（新手適用）







49元

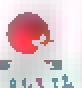
250元

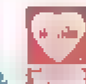
元

全省3C賣場・便利商店均有銷售














WAEI
百萬火急







免練功・上手快的新型態網路遊戲



賽事	比賽日期	比賽名稱	勝出隊伍	總獎金	報名日期
2002年7月百萬大賽初賽（前8強可進入全國複賽）	7月7日	北部決賽	[illegible]	冠軍 100,000 亞軍 50,000 季軍 20,000	6月3日～6月28日
	7月14日	中、東部決賽	[illegible]		
	7月21日	南部決賽	[illegible]		
	7月28日	全國決賽	[illegible]		
2002年8月百萬大賽初賽（前8強可進入全國複賽）	8月4日	北部決賽	[illegible]	冠軍 100,000 亞軍 50,000 季軍 20,000	7月1日～7月30日
	8月11日	中、東部決賽	[illegible]		
	8月18日	南部決賽	[illegible]		
	8月25日	全國決賽	[illegible]		
2002年9月百萬大賽初賽（前16強可進入全國複賽）	9月8日	北部決賽	[illegible]	冠軍 100,000 亞軍 50,000 季軍 20,000	8月5日～8月30日
	9月15日	中、東部決賽	[illegible]		
	9月22日	南部決賽	[illegible]		
	9月29日	全國決賽	[illegible]		
2002年10月百萬大賽全國總決賽	10月6日	全國複決賽 前32強	[illegible]	冠軍 350,000 亞軍 150,000 季軍 100,000	

最新賽事及詳情，請點閱 www.wga.com.tw 瘋狂原始人網站



WAEI
瘋狂原始人
STONEAGE ARENA ON LINE
免練功・上手快的新型態網路遊戲
99元戰鬥包
1.0
獨家贈送免費玩10天

安德烈斯王國

演出人員

柯里克

一 、 兩 、 三 、 一 、 二 ，問我在幹什麼？當然是在運動啊！為什麼最近開始運動了？笨！因為暑假快到了嘛！多款大作即將推出，到時我可是忙得很，現在當然要先練好體力囉！

遊戲仙人

雖說久旱逢甘霖是件好事，但是下得太大也會出問題的。話說仙人我由於忙於處理攻略圖書館的新增藏書，因此凌晨時分才得以趕回家，沒想到途中風雨大作，讓猝不及防的本仙人著實淋了一身大雨。唉唉～還希望各位國民能對這次攻略圖書館的內容滿意，讓本仙人稍感安慰吧！

桑卡爾

時間過得真快，轉眼間又到了六月，又到了畢業的季節了，在此恭祝大家都能夠順利畢業，另外，畫室又公佈新的《龍狼傳》畫像徵選大賽的名單，大家趕快去欣賞美麗的作品吧^^

桑特王

呵呵！在眾所期待之下，終於下雨了，也解決了王國內的水荒問題。不過呢，下雨天也有個壞處，那就是出門不太方便。沒關係，最近王國內的工坊可都紛紛推出了遊戲大作喔！不方便出門就好好待在家裡玩GAME ，那也是不錯的啦！

尼爾斯

最近的遊戲大作實在太多，讓身為賢者的我就算是是練就一心三用的魔法，也不夠使用，看樣子我得找歐茲叔叔幫我裝幾支機械手臂才行，要不然去求仙人教會我分身魔法也不錯啦！啊，真想睡覺呀！

歐茲

歐茲為了服務國民，讓大家更了解如何運用更好的硬體，玩遊戲玩得更淋漓盡致，都會在歐茲鐵匠鋪為國民們收集許多資訊，大家有空時就多去參考參考喔，等你有需要時，才有個依據嘛

G魔王

果然，魔獸3又更新patch了，目前截稿前最新版本是1 31版，不過自從更新之後，反而比較少玩正統的對戰模式，而都在玩自創的MOD地圖^^，真是玩的不亦樂乎，有機會的話會整理出有名的MOD地圖給大家知道。

蕭斯洛

撐起台灣遊戲音樂界霸歷史上，依據第二，無人敢稱第一，真正是『滅水會結束』的國內遊戲音樂的教父 蔡志展 黎老師 就是，酷這次幫仙人尋訪到的風雲人物哦^^！想要了解這 位遊戲界第 號的遊戲音樂大師嗎？^^那就一起過來洗耳朵吧！

蕾蕾公主

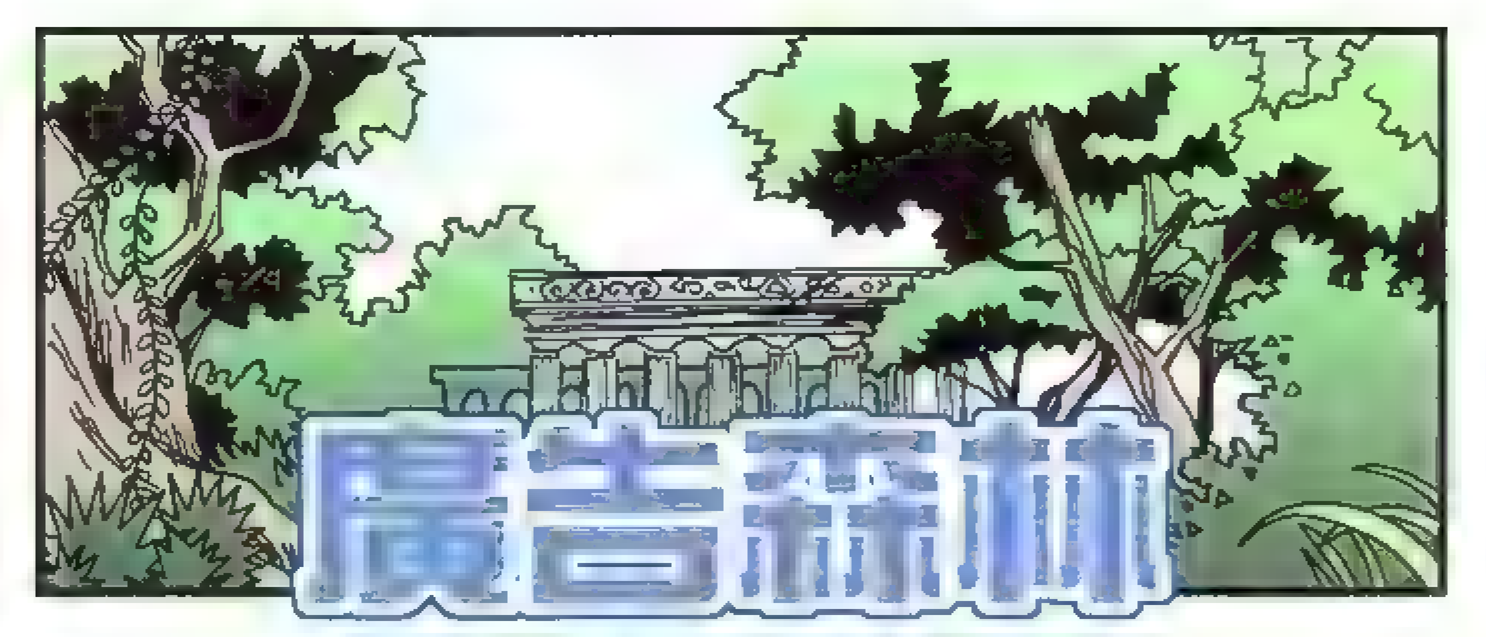
自從父王把人家從外面捉回來以後，就好無聊喔，啊！對了！人家的飛刀休息了好久，還是去找沙雷納陪我練習一下，再來拿去射飛藍，嘿嘿！！

阿雷斯

睽違四年，世足賽終於又要開踢了，這是除了每次趕稿外，最會有可能熬夜的因素了。受它影響，所有的話題幾乎都是繞著足球轉，相較之下，NBA季後賽的熱度也減低不少，也難怪最近的運動遊戲都是以足球為主，足球不愧是運動人口最多的運動。此屆中國有幸能挺進世界盃，實也可喜可賀，比起以往毫無目標地為別的國家加油，倒不如替同是同胞的中國加油來得有意義多了，雖然成績可能不是太好，加油加油，中國加油！

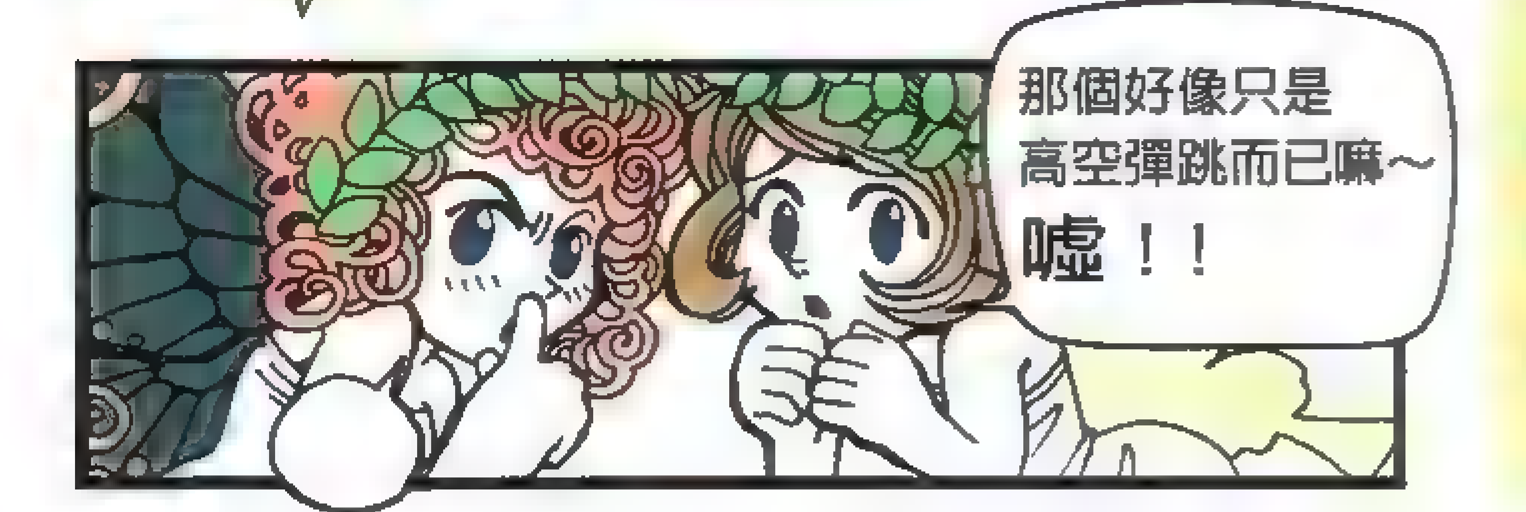
沙雷納

再過一個多月就要放暑假了，有好多工坊的遊戲都在等著這個時候要來發遊戲，像是新絕代雙驕參啊！第七封印啊！風色幻想啊！這麼多的好遊戲，在這個一片慘澹聲的遊戲業中傾巢而出，真是令人期待的甘霖啊！



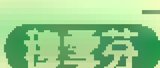
廣告神殿等待大家來參拜歐！





廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com tw



凱莉小天使 楊雪芬 kelly@swm com tw
高雄專線（07）8151063



珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm com.tw
台北專線 27889118-248



獨家「三國群俠傳」手機圖案、鈴聲
好東西當然要留給「自己人」

三國FANS獨享當瀟獨家 讓你的手機增添三國威力 橫掃天下群機

三國獨家手機鈴聲

6748 夢遊－主打曲	6749 冷戰	6750 願意心痛	6751 永遠	6752 情濃
6753 溫柔眼神	6754 真愛	6755 迷霧	6756 流星	6757 約定

三國獨家待機圖案

6838	6839	6840	6841	6842
6843	6844	6845	6846	6847
6848	6849	6850	6851	6852
6853	6854	6855	6856	6857

三國獨家圖片訊息

1016	1017	1018	1019	1020
1021				

三國獨家手機屏幕

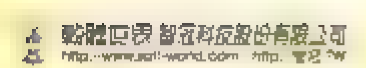
1020	1021	1022	1023	1024
1025	1026	1027	1028	1029
1030	1031	1032	1033	

欲知道更多好玩電玩鈴聲、圖案可至遠傳網站www.fetnet.net－智冠魔鈴CALL下載

以上服務適用與支援此項服務功能的手機如NOKIA系列手機（詳細請至遠傳網站查詢）

三國鈴聲提供MOTOROLA、西門子手機下載，請至遠傳網站查詢下載方法

鈴聲、圖片訊息、手機屏幕圖案下載每次10元，圖案下載每次6元







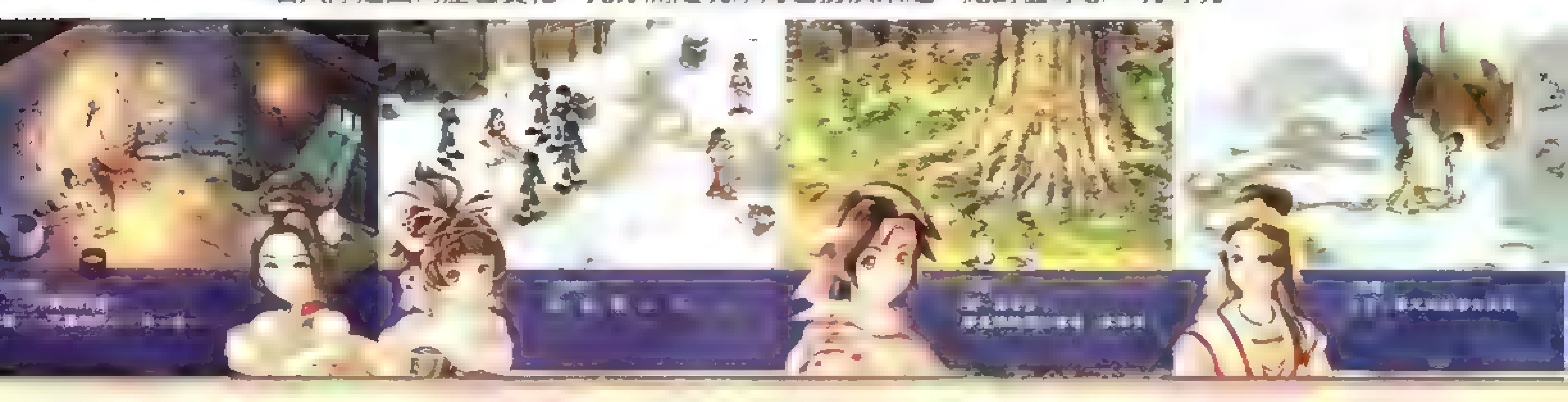




你將成為中國歷史最偉大的偉人，
你就是華夏民族最了不起的救星！
強力累積智、仁、勇超人氣指數，
幫失意英雄回歸祖國、
恢復被搗亂的三國秩序，
英雄名將全力挺你！
技能裝備強化助陣！
歡樂遊戲自由主義，
讓你創意擺平三國崩盤
【最古靈精怪的三國遊戲即將人氣登場！】
三國群俠傳
智
取天下
仁
者無敵
勇
東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd.
www.o-a-s.com
TEL:02-87126429 FAX:87126411
www.soft-world.com

多起始線、交叉式劇情、多重結局

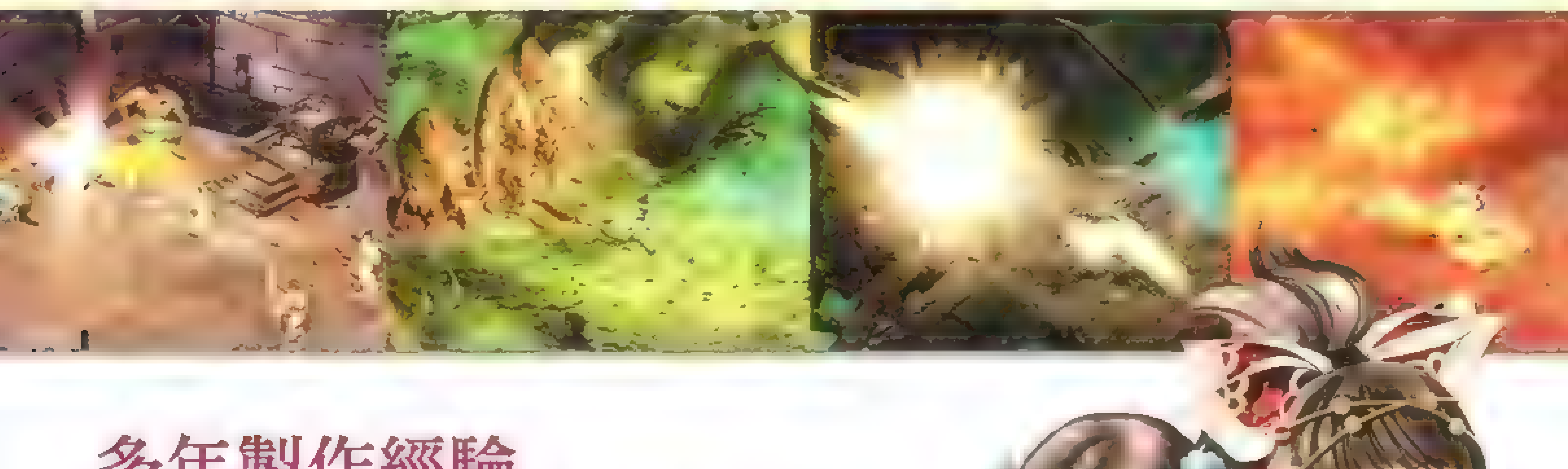
隨著玩家的不同抉擇，江小魚與江無缺的配偶將會改變，
個人際遇因而產生變化，充分滿足玩家角色扮演樂趣，絕對值得您一玩再玩。



最有趣的戰鬥系統、超魄力武打畫面

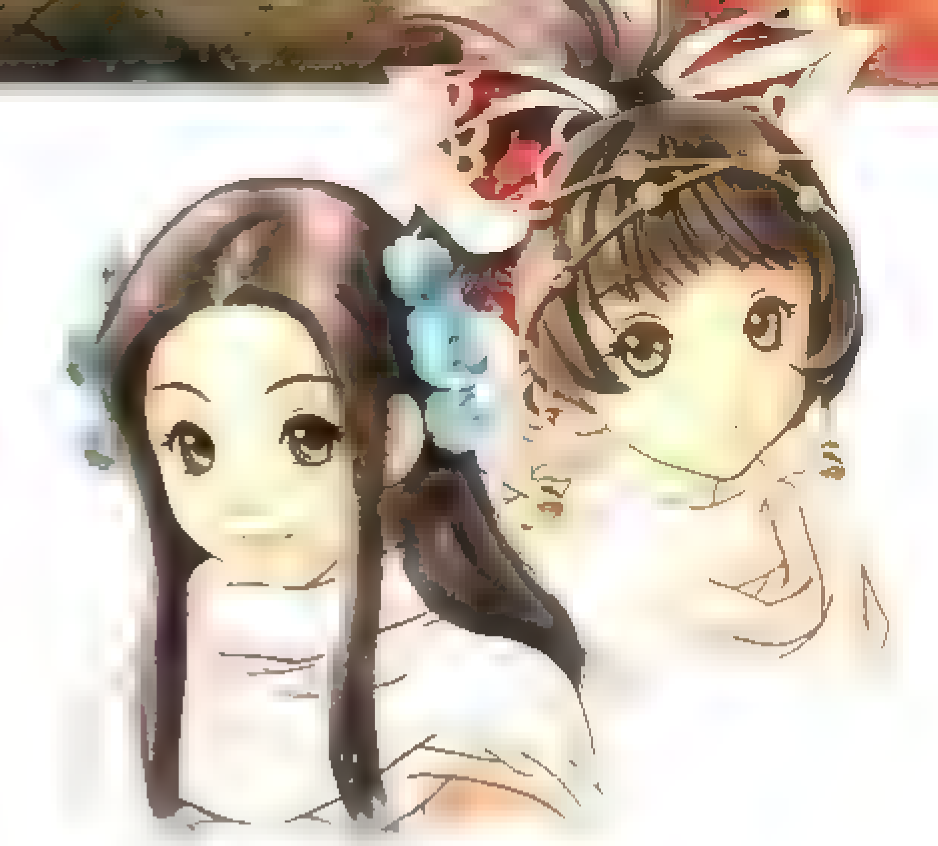
新絕代雙驕系列招式、心法暨有概念，昇華為功體、武功、武技完整遊戲系統，
招式間充滿五行幻化，遊戲樂趣突破滿點。





多年製作經驗 打造神幻絕代雙驕

新絕代雙驕系列自推出後，即受到各界廣大的好評，海內外超過 50 萬套的傲人銷售成績。宇峻科技在整理各界玩家的建議後，全心投入研發系列續作，新絕代雙驕參即將在今年的暑假，讓玩家再度感受到雙驕超人氣的魅力。





冒牌大英雄
www.apexsoft.com.tw/fakehero
惡魔肆虐大地 誰是拯救人類的勇者
一款融合魔法、戰鬥、尋寶、趣味的遊戲
首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲
扭轉命運輪盤，英雄鹹魚大翻身…
以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，
人類和魔獸維持著和平共存的關係。
直到大魔王出現的那一天…
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，
在偶然的機會撿到一顆的寶石；
原來這是天神的選擇，
一個可以打倒魔王命運的勇者啊…
●獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多
●800多種神奇道具
●九人即時連線作戰 畫面刺激絕不冷場
●線上分team競爭 豐富變化樂趣多
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO.,LTD.
客服專線：02-2793-6233
軟體世界

破碎銀河系之勇闖魔星

TACTICAL COMMANDERS

衝衝衝！

傾全國之兵勇闖魔星

集眾人之力殺出重圍

浴血奮戰　直搗魔都

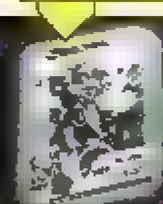
沒本事　別輕易挑戰

四・大・魔・星

挑戰四大魔星：國力值滿30000始可挑戰魔星，倒數86400秒達成絕地任務。究極異形魅靈神魔率領眾家超猛強怪鎮守魔星，膽小者切勿輕易嘗試。首都內18件魔星裝甲、高階技術裝備、日蝕&空中判官兩大神兵利器等你帶回家！

客服專線：022793-6233
www.apexon-online.com.tw

全省便利商店・網咖及賣場熱賣中！



魔星震撼包
89元含150點



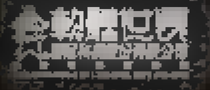
350點月費卡
首航限量特價300元



150點儲值卡

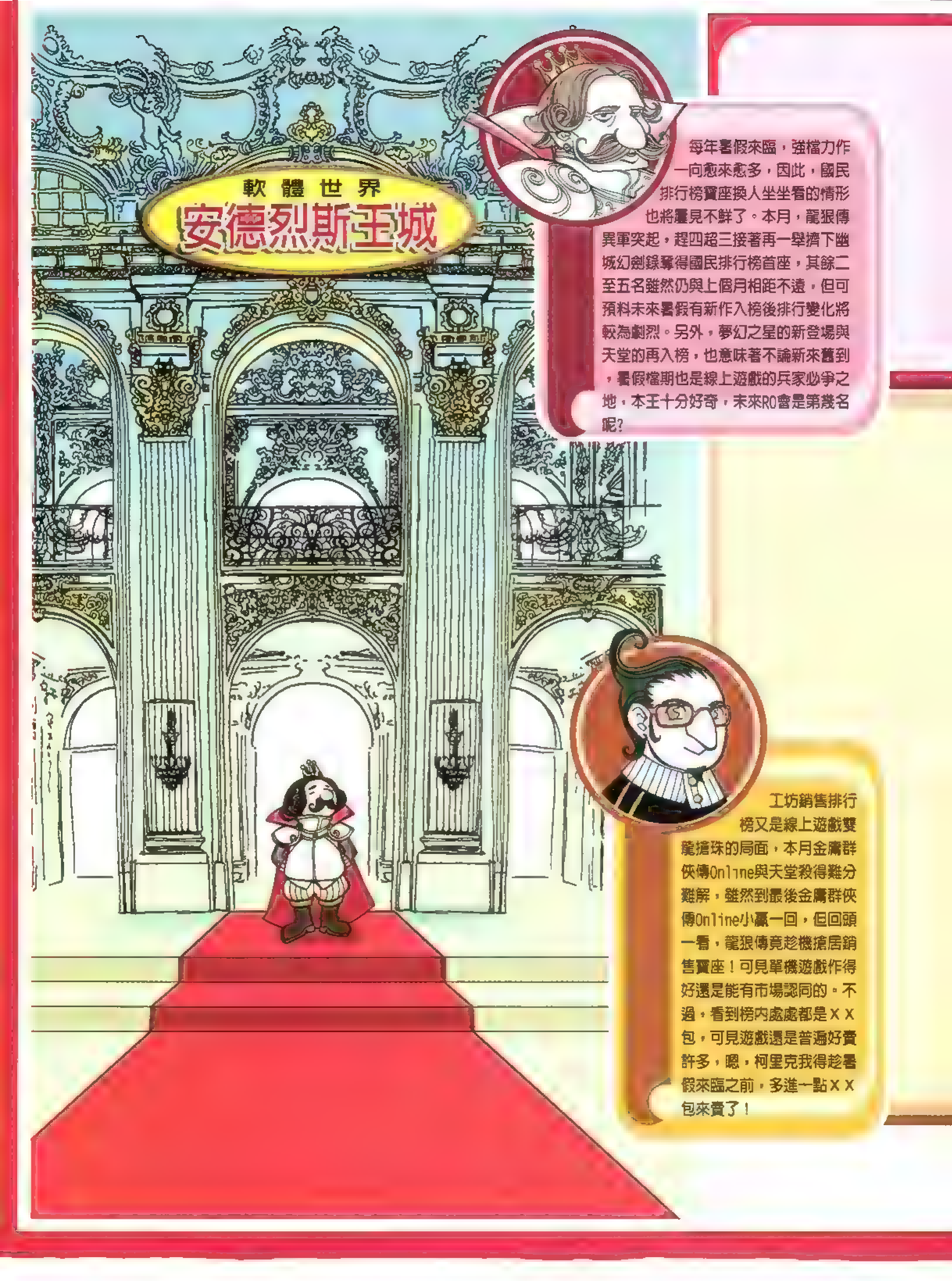
捷生資訊 APEXON







遊戲歡樂 盡在大蕃薯
歡樂卡
2700點 149元
車拼卡
3500點 299元
www.gamestation.com.tw
新手報到包
900點 49元
內涵
大蕃薯遊戲工房
26款網路遊戲
900點歡樂點數
好消息!!
即日起至各網咖購買大蕃薯新手報到包就送蕃薯熊手機吊飾。
萊爾富
鉅景科技有限公司


軟體世界
安德烈斯王城
每年暑假來臨，強檔力作一向愈來愈多，因此，國民排行榜寶座換人坐坐看的情形也將屢見不鮮了。本月，龍狼傳異軍突起，趕四超三接著再一舉擠下幽城幻劍錄奪得國民排行榜首座，其餘二至五名雖然仍與上個月相距不遠，但可預料未來暑假有新作入榜後排行變化將較為劇烈。另外，夢幻之星的新登場與天堂的再入榜，也意味著不論新來舊到，暑假檔期也是線上遊戲的兵家必爭之地，本王十分好奇，未來RO會是第幾名呢?
工坊銷售排行榜又是線上遊戲雙龍搶珠的局面，本月金庸群俠傳Online與天堂殺得難分難解，雖然到最後金庸群俠傳Online小贏一回，但回頭一看，龍狼傳竟趁機據居銷售寶座！可見單機遊戲作得好還是能有市場認同的。不過，看到榜內處處都是ＸＸ包，可見遊戲還是普遍好賣許多，嗯，柯里克我得趁暑假來臨之前，多進一點ＸＸ包來賣了！



■統計日期：4月25日～5月15日





■統計日期：4月1日～4月30日
■資料來源：協力商店



3 天堂talker補充包
上回1
3676







6 夢幻之星網路版
2714





157期回函中獎名單□名

陳雨明 台北市　林宗□ 台北市　□□發 台北縣　傅世賢 台北縣　張文忠　古進□　黃□琪
沈□洲　張耕□　詹健平 台中市　陳毅哲 台中縣　王□ 彰化縣　施惠村 彰化縣　李育儒 南投縣
涂□儒 雲林縣　王□賢 台南縣　鄭偉一 高雄市　吳宗□ 高雄縣　呂生任 屏東市　陳文□ 屏東縣



調查協力商店

北區 小叮噹遊樂器 仲美資訊 銀色星球 創世紀 丸升文化 永源圖書 科旭資訊 優錡電器 基度L圖書 翔綠資訊 世新唱片 福至電腦 景佳國際 正聖企業社 台興 湯城

中區 日本橋台中店 腦色分家 益裕資訊 慶凱書局 龍軒電腦 飛碟流行玩具城 光南書局 東興電腦 唯軟書局 墊腳石圖書 書捉文化 三民書局 亞洲心資訊 順發3C

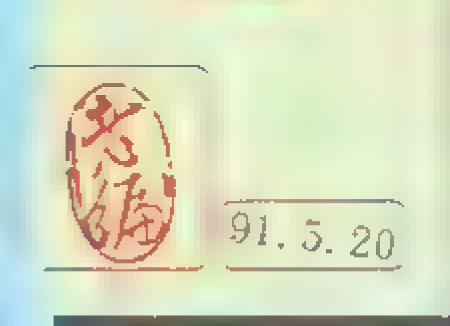
南區 歸仁文化廣場 城市漫畫遊戲 J23C台南店 墊腳石圖書 光南書局 日本橋高雄店 日本橋台南店

皇家藏寶庫



很高興S幣終於在截稿日前陸續寄到大家手中了！花了近兩個月的製作時間，品質也相對的超乎老編當時的預想，相信已經收到Ｓ幣的人都會有同感吧！嗯，在此重覆一次防偽檢查，因為防偽措施又多了好幾道程序：首先十位數的序號開頭兩位數必須是英文字SW（上期寫錯了，特此更正），接下來八位數都是阿拉伯數字，然後，右邊金額處必須有「安德烈斯王國」的鋼印，翻到背面，有發出日期的「日期印」及老編加蓋的「老編印」，以上防偽要件，缺一不可，如果你手上的Ｓ幣缺少任一要件，請立刻與老編聯絡。

在皇家藏寶庫截稿日前，已有收到Ｓ幣的國民開始兌換限量贈品，因此，請收到Ｓ幣額度夠換的人手腳要快，避免太晚預約兌換而產生遺珠之憾，當然，任何限量贈品雖有可能會補貨，但無法百分之一百確定，所以，請決定兌換的國民們，儘早Email或來電預約。





老編印　發出日期印　Ｓ幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國Ｓ幣兌換MENU

A1. 台碩 Aspeed　Zeus 電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

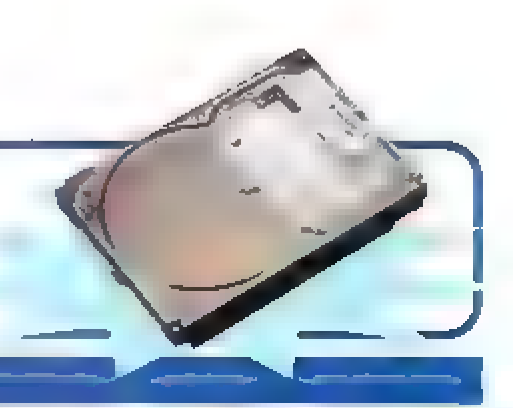
兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**





注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前請先Email給老編確認是否有存貨。Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定。

國民大獎

本月國民大獎 太閣立志傳四攻略本 30名

由台灣光榮製作、軟體世界發行的這本攻略本，可說是安德烈斯王國開國以來，所發行內容最紮實的攻略書之一，其品質經過最具權威的「太閤」迷－老編認証，保証抽到絕對不會後悔，當然，沒抽到的人，趕快去買吧，這可是安德烈斯王國發行的攻略本喲！」



156期國民大獎

龍狼傳 20名得獎名單公佈

許馨云	台北市	許尉生	台中市
郭豐萍	台北市	鍾運德	台中市
陳韋印	台北市	陳立軒	台南市
連志偉	台北縣	曾宗彬	台南市
康軒豪	台北縣	許漢伯	台南縣
粘耀文	台北縣	魏雅梅	台南縣
程學彥	台北縣	林宗緯	高雄市
周建文	台北縣	黃啓祥	高雄市
陳志誠	苗栗縣	趙敏鳳	高雄市
羅加恩	苗栗縣	江鴻屏	花蓮縣

156期截角尋寶活動

探檢道 30名得獎名單公佈

郭子豪	台北市	廖崇道	台中縣
彭宇民	台北市	顏忠慶	彰化市
邱裕森	台北市	陳明瑋	彰化縣
李玉欽	台北縣	張佑誠	彰化縣
柯家傑	台北縣	周佩俞	彰化縣
蘇尚賢	台北縣	施延澄	彰化縣
楊世平	台北縣	蔡銘欣	彰化縣
陳怡君	台北縣	林正中	雲林縣
葉貞宜	台北縣	田家菱	台南市
許建民	宜蘭縣	戴家榮	台南縣
陳亮頤	新竹市	陳瑞洋	台南縣
陳朝政	桃園縣	蔡宗祐	高雄市
陽金榮	桃園縣	楊任靖	高雄市
陸愷元	台中市	杜勝利	高雄縣
郭純兒	台中市	陳柏先	高雄縣

獎品規格以實物為準 規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅





歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大。）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得看楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會拿得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！



這次的《龍狼傳》畫像徵選大賽終於圓滿落幕了，選出第一、第二名各一名外，第3名有2位並列，下次有機會，本王會繼續主辦類似活動，請各位畫師好好磨練技巧，等待下次的比賽。



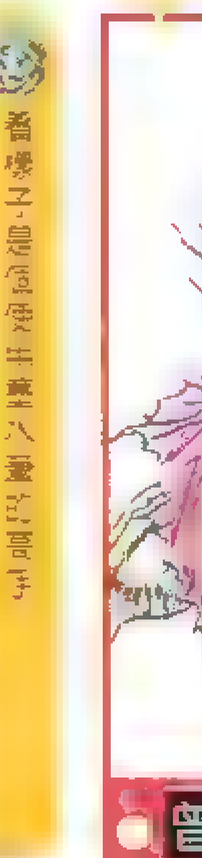
與眾不同的風格，加上依舊美麗的畫風，第一名當之無愧^^

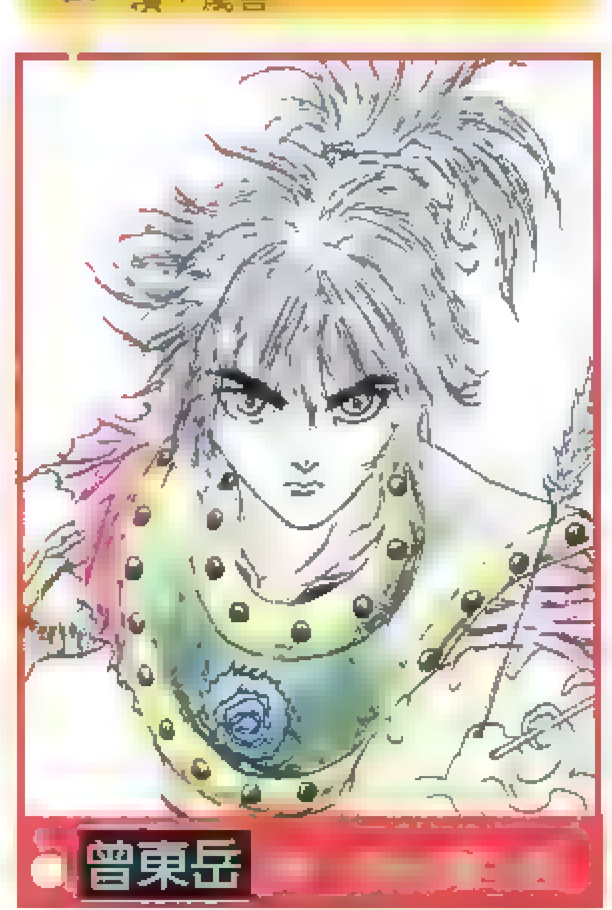




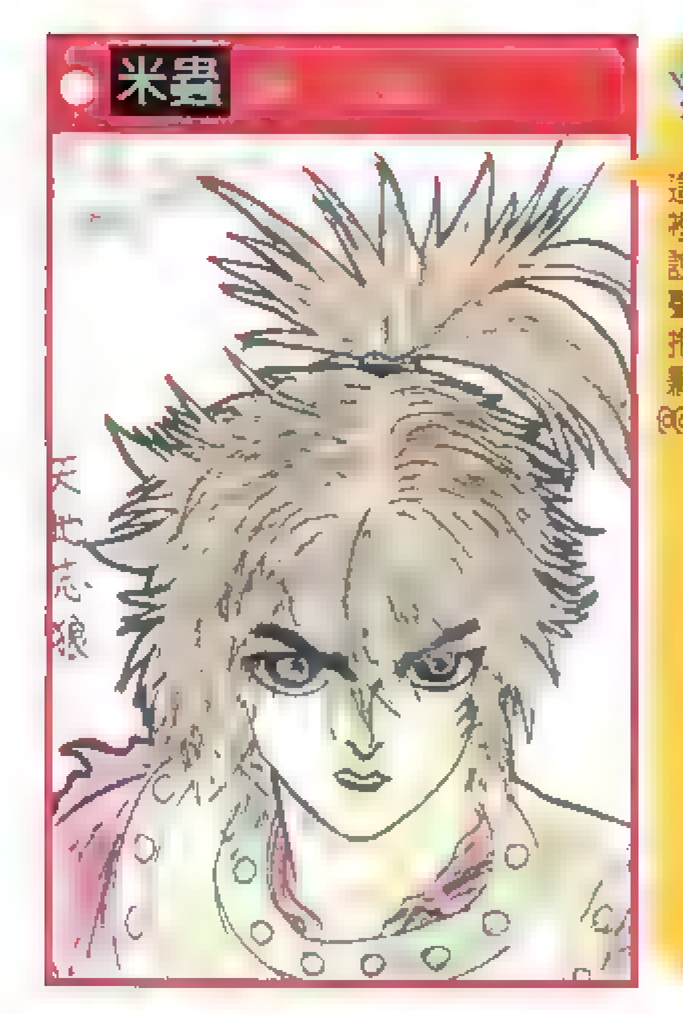
第一次投稿就有不錯的成績，厲害^^







米碁



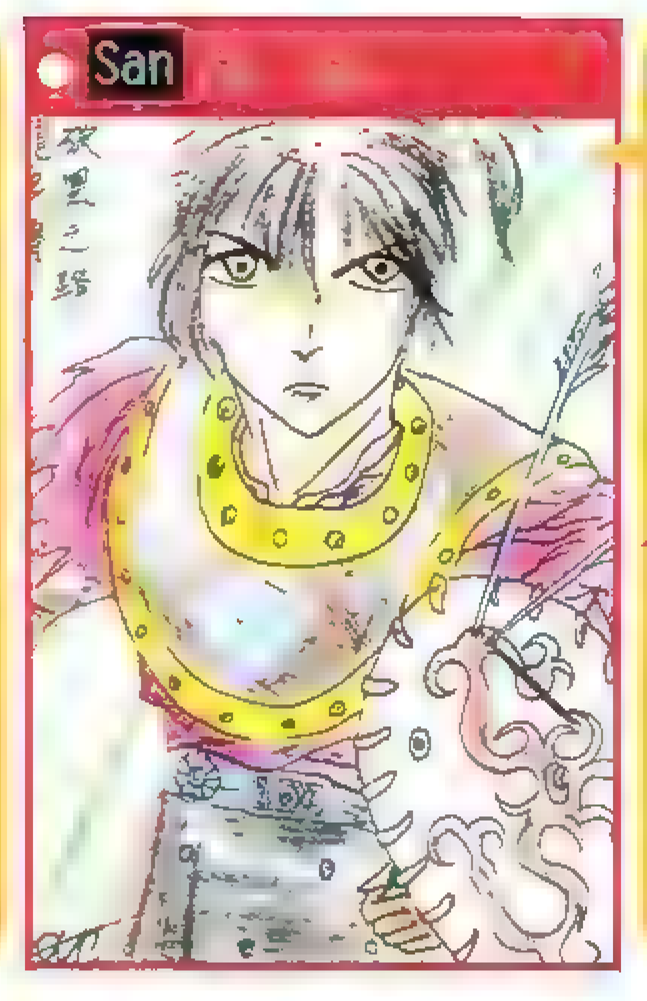
特地作的網底，卻因為掃描的關係，無法呈現。這裡說聲抱歉@@

嵐月



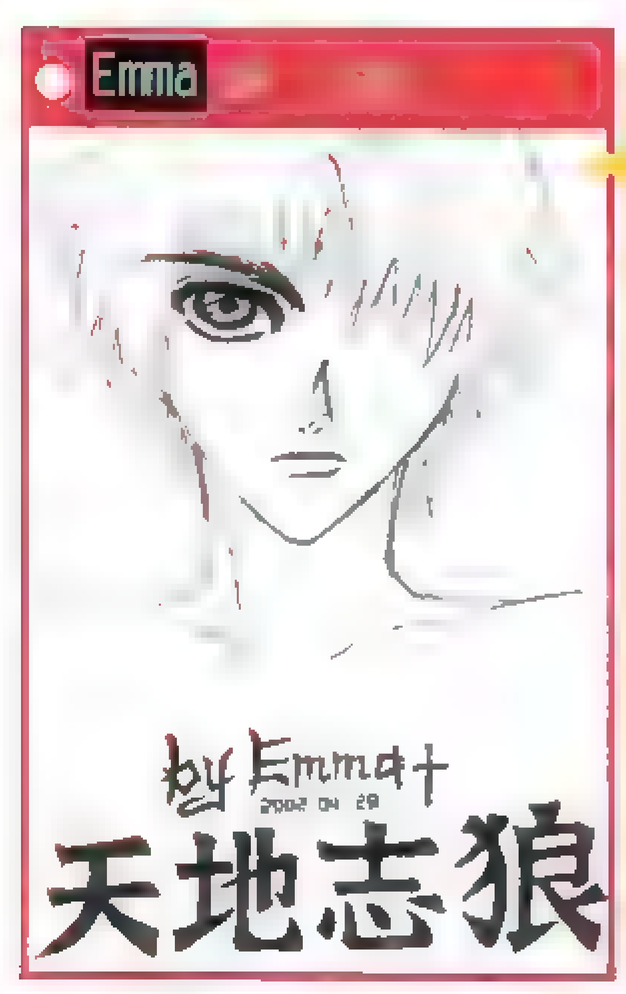
很清爽有[illegible]之狼

San



志狼的下巴有這麼尖嗎??^^

Emma



[illegible]

曉陽



我最喜愛志狼[illegible]怒火

阿狼



憂鬱感十足的志狼

荒太



[illegible]太玄了^^

亞奈露依



可愛版的蓮花

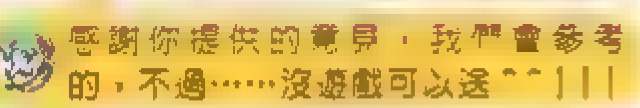
Vivian



少女漫畫版的蓮花

Ant




感謝你提供的意見，我們會參考的，不過……沒遊戲可以送^^|||

ㄚ坤 10P、100S




ㄏㄏ：忘狼戴上墨鏡的感覺，也是很酷的

庸人 150S



蓮花的姿勢真是優美

Pay 10P、100S



已經不錯了啦，請繼續加油^^

周家維



原子筆作畫不能塗改，有一定的難度

鄭怡文



準備迎戰的蓮花^^

嘩哩呱啦 10P、100S



以真正的蓮花為背景，有創意^^

Armitage



能揮出劍氣，厲害^^

J.T



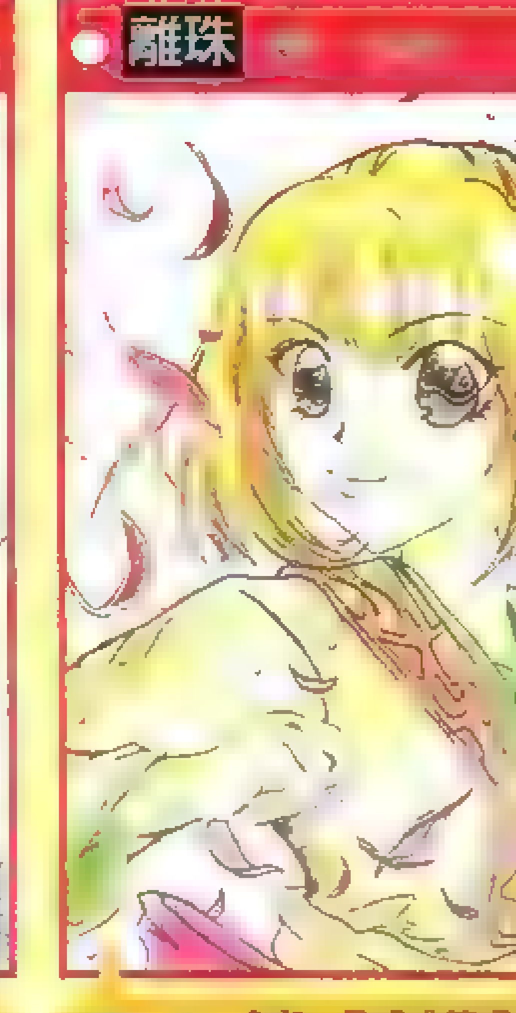
別懷疑，本來的畫像就是這麼朦朧

狂塗



可愛的祭男姑娘^^

離珠



^^ 離珠 最好沒被看是之上本名^^

飛濤



跟前期的狂刀的畫風有天壤之別，著實嚇了一跳^^

揮



堅毅的神情

李珮蓁



靖仇所背負的傷痛是很沉重的

謝雅華



看樣子是風雲時代的忠實fans^^

貓姬



好有趣的對話啊^^

蕭世銘




慕容倩擺出可愛的pose

黃詩育

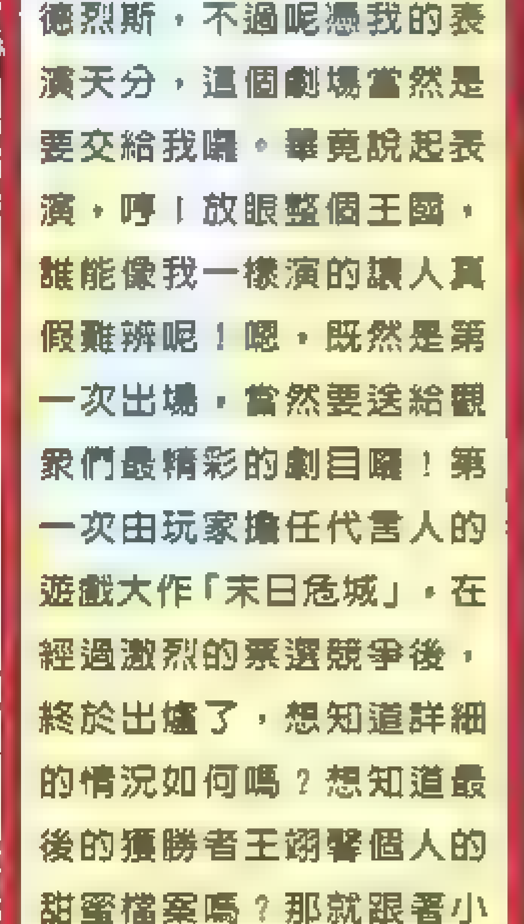


笑得頗開心的片倉優月

遊戲劇場



DUNGEON SIEGE 末日危城 e世代美眉代言人誕生記



嘻嘻！人家雖然剛回到安德烈斯，不過呢憑我的表演天分，這個劇場當然是要交給我囉。畢竟說起表演，哼！放眼整個王國，誰能像我一樣演的讓人真假難辨呢！嗯，既然是第一次出場，當然要送給觀眾們最精彩的劇目囉！第一次由玩家擔任代言人的遊戲大作「末日危城」，在經過激烈的票選競爭後，終於出爐了，想知道詳細的情況如何嗎？想知道最後的獲勝者王翊馨個人的甜蜜檔案嗎？那就跟著小喬來看看這場精彩的「末日危城 —e世代美眉代言人誕生記」吧！

不入虎穴焉得虎子 — 末日危城

這次由[illegible]為台灣微軟所舉辦的末日危城美少女選拔，可說是一場危城外的戰鬥，在上百位參賽者中脫穎而出，若非有群眾魅力，也要有[illegible]的交際手腕[illegible]！不過，[illegible]公主、公關、公主、[illegible]這次的比賽主要參與及發言人[illegible]，好好的[illegible]一番，來看看這[illegible]下，[illegible]…講錯了[illegible]自打嘴巴[illegible]，我們來回顧一下，這次活動精彩的幕後花絮。

這就是票選出來的代言人，和後面立牌中的女王角色神似吧！

電玩美女誕生記 — 末日危城



末日危城是一套[illegible]的角色扮演遊戲。

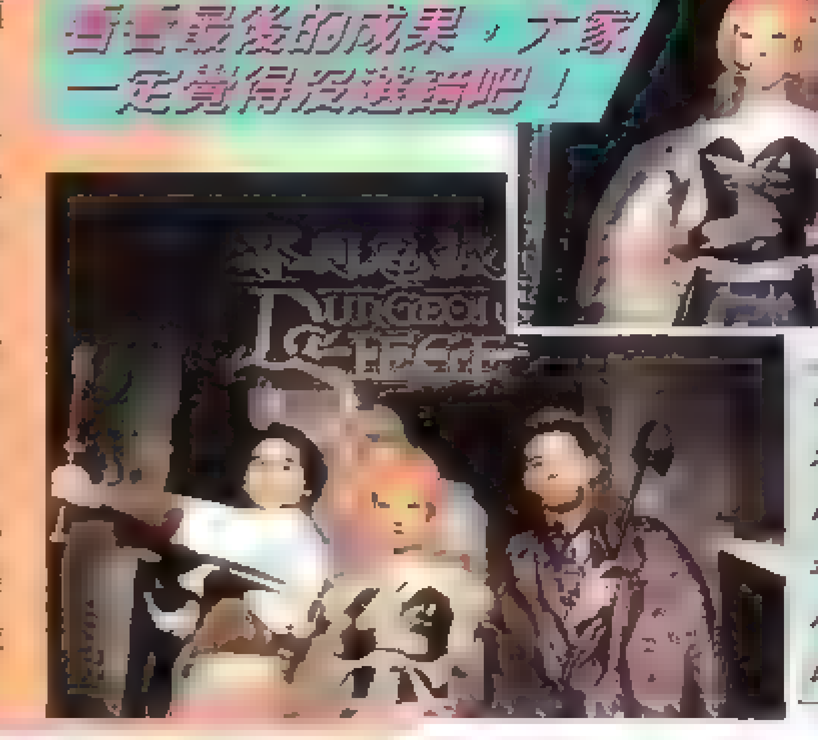
脫穎而出的美女，除了獎金外，也會在記者會中亮相。

[illegible]

網路激戰人氣少女雀屏中選 末日危城

開放網路投票後，短短一星期內，多達 2100 萬人次在這項活動參與票選，大幅超過當初預期，活動算是空前成功，平均年齡在 23 歲的入圍者，除了要有姣好的外貌外，還要有豐富的玩家經驗及超強的親和力才能獲得最多網友青睞。在進入第二階段的公開票選活動時，呈現台大與政大的大對決，兩位美女在投票過程中一直都呈現拉鋸戰。從活動中，可看到時下年輕人勇於表現自己最優秀的一面，而這些妙齡女子幾乎都是遊戲高手，能夠呈現出遊戲中女主角的特色及優點，就在這次次選之後，幸運之神悄然的降臨在一位女孩身上，她就如遊戲中的遊走在現實與夢幻之間，時而愜意的徜徉在滿佈芬芳的椰林大道、時而又化身成美麗又充滿智慧及正義感的 Lisa 在危城中大顯身手，伸張正義與公理。來自台大地質系的王翊馨獲得 690 萬人次網友投票支持，成為國內玩家為遊戲代言的第一人。

看看最後的成果，大家一定覺得沒選錯吧！



中間這位就是獲得690萬次網友支持，來自台灣第一學府的優勝者。

遊戲玩家親身代言頭一遭 末日危城

[illegible]



不施脂粉的她，更顯清純可愛。

[illegible] 為興能有這個機會介紹這麼好玩的遊戲給所有的玩家 [illegible] 豐富的遊戲任務及不間斷的遊戲場景等令人目不暇給的內容後，迫不及待地希望能將這麼好玩遊戲介紹給所有喜愛角色扮演遊戲 [illegible] 定也是生命中一次難忘的美好回憶吧。

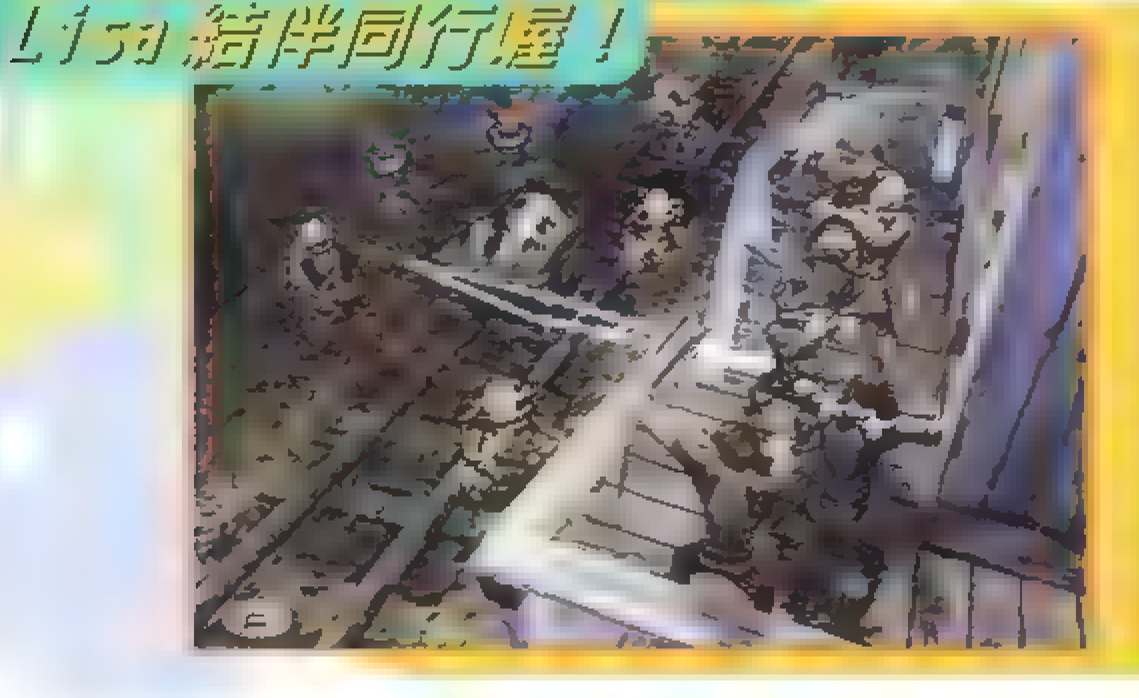






身著便服的翊馨，真的很有現代感呢！

與Lisa一探神秘險境 末日危城



在遊戲中你會有機會和Lisa結伴同行喔！

化身為女主角的翊馨，在末日危城中有個美麗又勇敢的好名字...Lisa，她將與所有玩家們一同探索，過程中，從最高的山峰至最深處的地城世界，完全不間斷並自動延展，與玩家一起沈浸於遊戲的異想世界中，除此之外更有許多貼心設計，如運用滑鼠即可輕鬆操作的遊戲界面、可三百六十度自由縮放，拉近拉遠的視角定位操作、並且有刻苦耐勞好夥伴一駝騾，其擁有三倍大置物空間可提供多人同時放置寶物等物品，讓你冒險無後顧之憂。所以哪天你不小心與一位名叫Lisa的女孩結伴同行，請記得打招呼喔！

尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處

尼爾斯廣場

全國國民討論時事的聚會場所

來一笑一個



GBA將搖身一變為數位相機？！

NEWS

國外一家名為Raylight Studios的公司，目前公佈一款針對GBA設計的3D引擎「BlueRoses」，讓GBA具備高水準的即時3D多邊型運算效果。以下圖片即是用GBA即時運算的3D所呈現出來的遊戲畫面，全部都是即時3D的，雖然不能跟PS2這種超強3D運算的家用主機相比，但能在小小的GBA主機上，看到如此水準的3D畫面，真是令人感動呢！



除此之外，香港EMS公司日前公佈了他們針對GBA設計的週邊，能讓GBA搖身一變成為數位相機，而該套件內建8MB記憶體，能收錄640*480解析度的影像28張。整套配件售價45美金，不過該產品沒有得到任天堂官方認證。



千呼萬喚始出來

Counter Strike 絕對武力最新版本V1.4釋出

你常常聽到激烈的槍戰聲嗎？那肯定是目前電腦上最熱門的遊戲之一：絕對武力（Counter Strike）。你可以扮演特種部隊來解救人質、解除炸彈危機，你也可以扮演兇猛的匪徒，綁架人質、放置炸彈炸毀重要建築物。玩家與玩家之間的對抗，想要獲勝，得靠要靠團隊合作才行。當然，如果你要當一名藍波也是可以的，但千萬就是不能當躲雞喔！衝吧！弟兄們！

最新版最大的不同點除了修正作弊外，還有走動、跳躍及蹲下的準心大小都不一樣，增加了些許困難度，另外超級跳也被限制住了。

v1.4 更新檔修正如下：

◎加強反作弊保護。

◎HLTV的新使用者介面。

◎專用伺服器（包括Win32 + Linux） heapsize預設值改為32M。

◎提高專用伺服器的FPS（sys_ticrate）。

◎新增地圖cs_havana、de_chateau。

◎新版本地圖de_train。

新增遊戲內觀看模式。

等等……

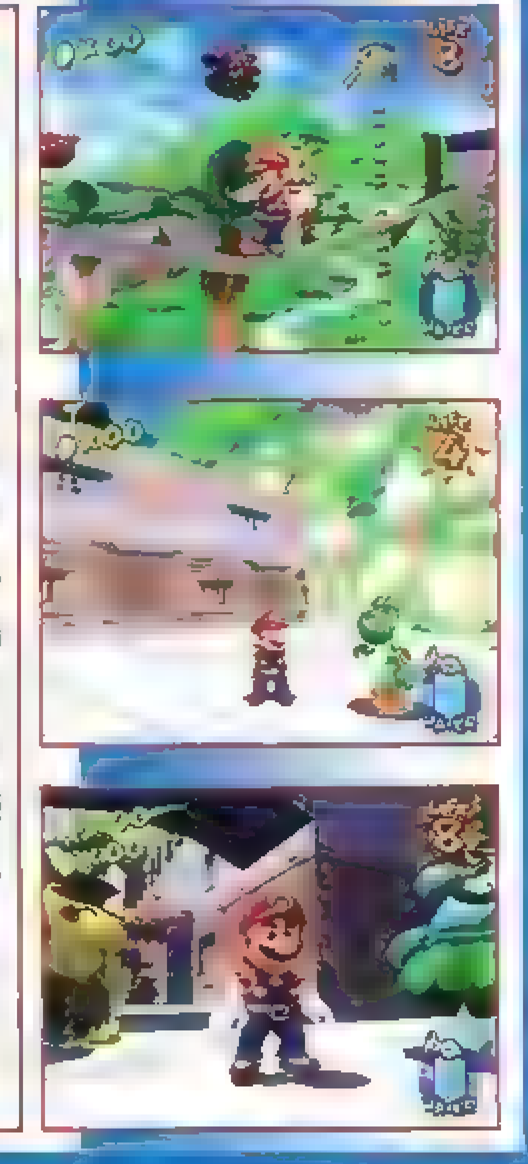


NEWS

任天堂巨星上場

陽光瑪俐歐 即將推出

任天堂又公佈了數張NGC《陽光瑪俐歐》最新遊戲畫面了，此次畫面中另一個任天堂電玩明星「耀西」也會在遊戲中登場。此次《陽光瑪俐歐》舞台將開始在一個南國的小島，瑪俐歐與碧姬公主來此度假，卻發現這美麗的小島被無聊人士到處塗鴉■■，為了維護小島昔日美麗風貌，瑪俐歐背起他的最新武器──強力噴水幫浦，幫忙清洗塗鴉並揪出幕後犯人。遊戲將於7月19日推出，售價約為6800日幣。



NEWS

吃你千年也不倦！

千年貳 台灣地區官方網站正式成立

已經取得全新版本《千年貳》台灣地區總代理權的「永世泰科技」， 其官方網站正式成立，預計將開放測試，並與遊戲網站合作，提供測試光碟贈送給等待已久的玩家。

自從《千年貳》即將推出之消息公佈後，受到許多玩家對永世泰的鼓勵與支持，並且紛紛詢問何時開放測試！目前韓國ACTOZ公司正在台灣做《千年貳》技術上的指導與改版工作，永世泰科技為求《千年貳》更加盡善盡美，提供玩家更好的服務，公開測試期將比預期延後，目前會開放2組伺服器，將維持免費的作法。而遊戲主程式會提供網站下載及與遊戲網站的活動寄送。

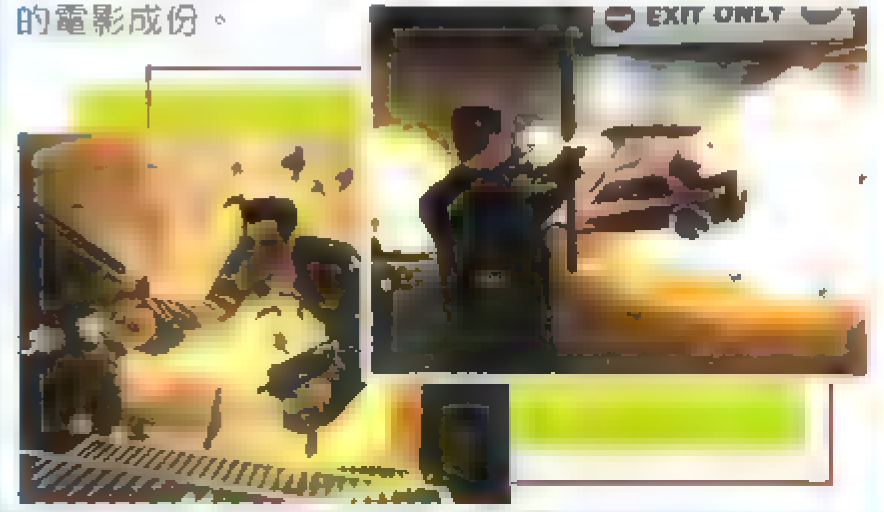
至於玩家一直關心的舊帳號與資料回復的問題，永世泰經過很長時間與韓國原廠的協調，新版本的《千年貳》確實無法回復於新的遊戲資料庫當中，這當中牽扯到相當多遊戲機制層面與公平性的問題。包括不同版本與資料庫型態的相容性，顯示介面、操作功能的提升等，所以《千年貳》所呈現的將是以全新風格、嶄新的玩法，讓新舊玩家都能享受最好的網路遊戲服務。

小馬哥再現？！

江湖本色拍電影

現在電影界一窩風流行把熱門遊戲翻拍成電影，從《惡靈古堡（Biohazard)》、《生死格鬥（DOA)》、《鐵拳（Tekken)》、《沉默之丘（Silent Hill)》及《古墓奇兵》等，現在又追加一款於去年大熱賣的《江湖本色（Max Payne)》。

根據好萊塢娛樂報導，美國電影製片公司Dimension Films已經取得Rockstar公司授權，將把這部叫好又叫座的動作遊戲改拍成火爆動作電影，而Dimension Films公司負責人Shawn Ryan表示，當初《江湖本色》這款遊戲就已經有濃烈的電影氣息，激烈的槍戰爆炸、慢動作以及黑幫火拼劇情等，都具有十足的電影成份。

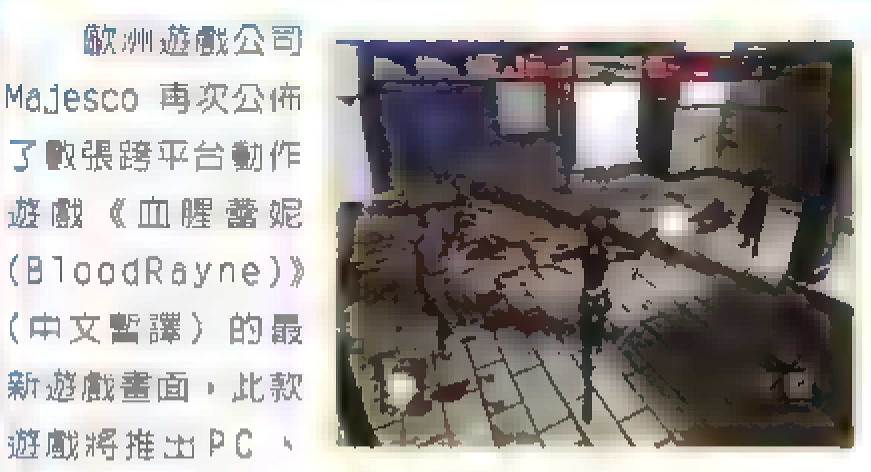


女煞波登場

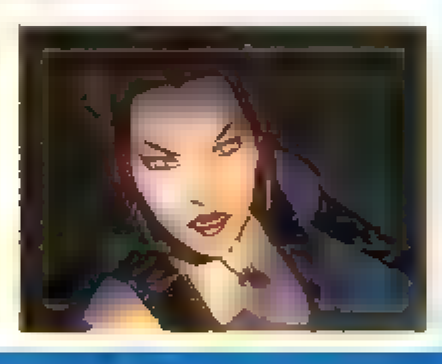
BloodRayne

跨平台3D動作遊戲血腥蕾妮

歐洲遊戲公司Majesco再次公佈了數張跨平台動作遊戲《血腥蕾妮（BloodRayne)》（中文暫譯）的最新遊戲畫面，此款遊戲將推出PC、PS2及Xbox等版本。遊戲背景設定在二次世界大戰，玩家扮演冷艷的女殺手Rayne，冷酷又嗜血，為了阻止納粹野心而潛入敵軍總部，靠著俐落的身手以及銳利的雙刀，展開一場場不可能的任務。遊戲以第三人稱方式進行，且敵人的AI相當聰明，所以喜歡刺激緊湊的3D動作玩家們，可千萬別錯過！





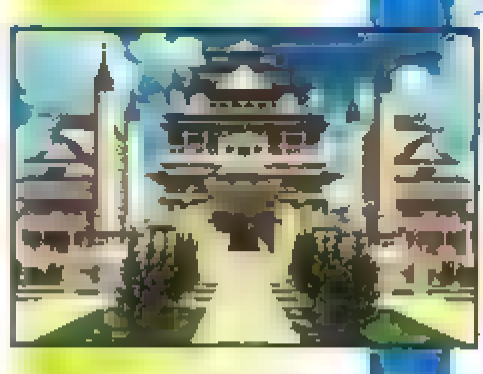


文明帝國三資料片公佈

再讓玩家感受主宰世界的滋味

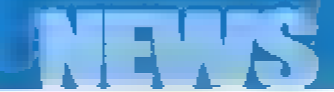
《文明三》在2001年10月上市，它是廣受喜愛的策略遊戲《文明帝國》之最新系列遊戲。《文明帝國》自1991年上市後，賣出超過四百萬套，而《文明帝國》超越之前系列遊戲的地方包括遊戲有更優異的圖形、3D動畫、加強戰鬥及外交選項、並增加勝利的途徑等。

Infogrames日前露透有關席德梅爾策略遊戲文明三的資料片《文明帝國三：主宰世界（Civilization III：Play the World，暫譯）的相關消息。據了解，主宰世界裡將加入八支新文明及領袖，另外也增加了新的單人及多人共玩劇本。Infogrames表示在今年的電子娛樂大展後，有關主宰世界的相關消息會陸續揭露。



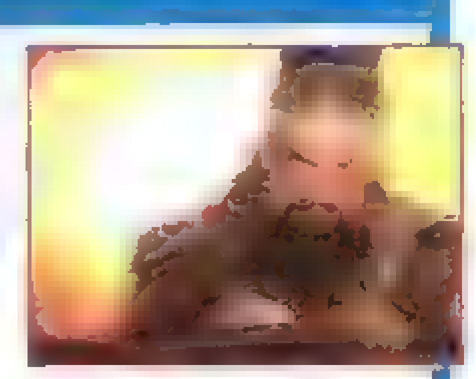






光榮在新加坡成立研發子公司

《三國志online》即將於台、日、韓同步推出！



光榮(KOEI)表示，他們將在新加坡成立研發子公司，負責網路遊戲研發工作以及東南亞的行銷據點，這也是日本遊戲產業少見的在東南亞研發投資計畫。

而早在一年多前KOEI就已經跟新加坡經濟發展局合作，進行遊戲人才培養，甚至延攬十位新加坡遊戲人才進入KOEI日本總公司進行為期七個月的程式研習，顯示KOEI對東南亞市場的重視。

除此之外，日前日本遊戲公司KOEI（光榮）在東京舉辦記者會，正式宣佈他們招牌大作《三國志》將會踏入網路世界，這款名為《三國志 BattleField》將是一款網路連線即時戰略遊戲，並將於今年夏季在日本、台灣及韓國同步上線推出。

遊戲一定要網路連線才能執行。此外，KOEI設計的「動態兵戰制御」系統，能讓玩家更確切掌握兵力與兵糧補給，在分秒必爭的網路對戰中，更能搶先克敵。除了激烈的網路對戰外，也能與其他網友策略同盟，發展出更多元的戰略系統。

[illegible]？！

PS2又再降價了

SCEI日前正式宣佈，自5月16日起日本地區的PS2主機 SCPH-30000，將由目前的29800日幣，調整為開放售價，這也是PS2由一開始的39800日幣、35000日幣、29800日幣之後的最新一次降價。

SCEI表示，此次降價除了是慶祝PS2全球突破3000萬台之外，5月16日也是PS2實現網路的推動之日，希望能降價刺激買氣。

在北美部分，SCEI也宣佈PS2由目前的299美元降至199美元，搶先微軟一步宣佈降價，此舉勢必重擊北美地區Xbox與NGC的價格策略，看來E3展遊戲三機的價格戰爭將無可避免！





又一款遊戲轉換平台

《Hooligan～在你們之間的勇氣》移植到PS2！



日本PCCW公司表示，他們將把去年年底在日本推出的電腦美少女遊戲《Hooligan～在你們之間的勇氣》，移植到PS2上，預計將於8月推出，售價約6800日幣。

遊戲設定在玩家因為突然的宇宙神秘射線，產生了不可思議的超能力，但也把自己的善念、惡念分離出來，產生了人格分裂。而玩家扮演的是想要毀滅人類的邪惡一方，不過有自稱正義的美少女、妖魔剋星的巫女姊妹及宇宙三人組正義女英雄要阻擋玩家企圖毀滅人類的行逕。



此外，遊戲中的人物視窗，採用了一個名為「DDI系統」(Dramatic Dynamic Icon）的技術，讓裡面的人物表情更生動，更容易掌握遊戲情況。

神奇傳說再續

神奇傳說系列最新作，即將登場！

神奇傳說原名《Farland Story》系列，為日本TGL公司膾炙人口的正宗RPG/SLG電腦遊戲，其歷史可追溯至1993年DOS時代所發表的《遙遠之國物語》，其後陸續在各種平台上發售本系與支系作品，數量多達十餘款。

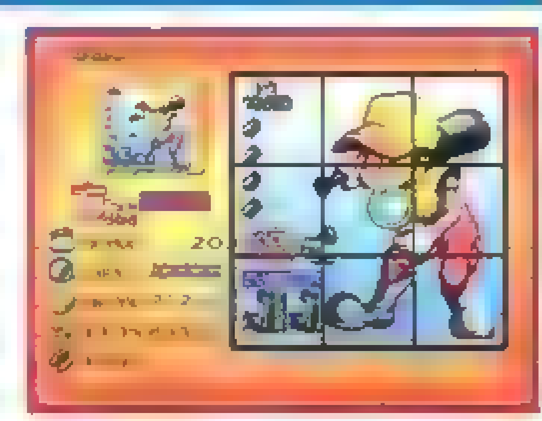
較為玩家所熟悉的中文Windows版作品，台灣TGL也代理發表過6款，尤其是其中的《時空道標》，更被譽為日式SLG史上不朽的名作。自從進入旁系RPG時代《遠征奧德賽》後，遊戲的全新系統概念如同時多人魔法、元素自訂系統，再加上3D場景、全程語音動畫等，均為日式RPG遊戲立下了重要的里程碑。本次的新作則由「ODESSEY」系回歸到了「SAGA」系，系統構成主要為回合制戰鬥，搭配上地形及屬性的變化，形成RPG味道濃厚的SLG。



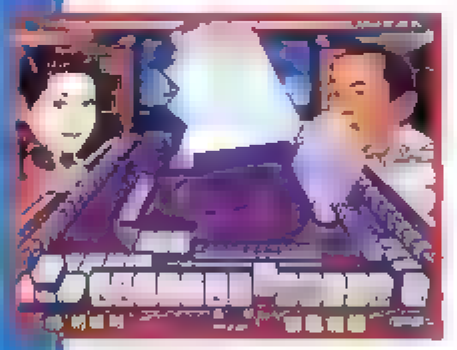
本次遊戲耗費鉅資搬出了強大的製作群作為後盾，原畫方面請到了以《魚芒羅曼史》、《YU-NO》聞名的Mario金田老師擔綱人物設定，並為本作繪製許多美麗的CG。

麻將出頭天

《明星三缺一2002》將轉戰大型電玩



訊象電子所研發的新平台EZ Touch，將在全省的遊樂場與大家見面。EZ Touch是以觸控式螢幕結合全新創意的各類遊戲，讓玩家輕易的以手指的觸控代替搖桿，現在共有20款遊戲在其中，玩家可以自由選擇自己所喜愛的遊戲，包含去年大受歡迎的全新版超級比一比及IGS的招牌遊戲中國龍創意版，還有許多的棋類、益智類及撞球等等，絕對是滿足各種類型的玩家。



當然最值得玩家期待的就是《明星三缺一》的加入，玩家以後不只可以在家裡獨樂樂的玩明星三缺一，也可以到各地遊戲場中，與大明星挑戰一下牌技。尤其在EZ TOUCH的平台上玩明星三缺一，是直接以手指操作打牌及換牌，更擬真的猶如直接坐在牌桌上與明星們一較高低。

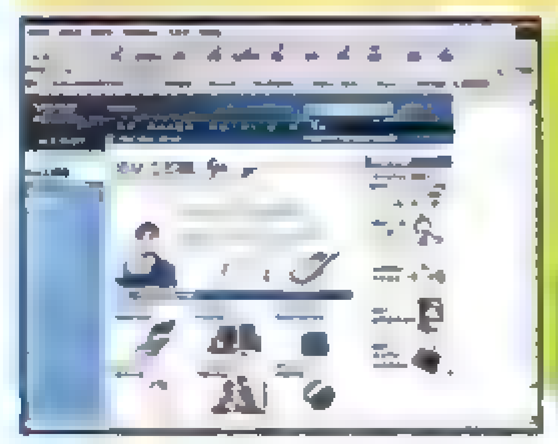
IBM研發新的網路遊戲新技術

新式「棋盤式運算」

IBM近來積極往遊戲業探路，除了擔任天堂開發NGC中央處理器「月光」、宣佈與SONY合作研發次世代PS所需的新一代處理器外，現在又有一個大動作了，就是與美國Butterfly.net合作研發新世代網路遊戲技術。

這個網路架構將採用分散式處理的「棋盤式運算」，由IBM與Butterfly.net合作研發「Butterfly Grid」這項技術，該網路技術採用開放程式碼軟體Globus toolkit運作，能穩定的維持100萬人同時上線而能順暢運作，徹底改變目前網路遊戲生態。

IBM預計5月E3展正式秀出這項新技術，而該技術已能套用在PC、PS2及Xbox網路架構上。





併購公司又一樁

Infogrames買下Interplay子公司Shiny Entertainment

前陣子Interplay公司因為狀況連連，淪落到要賣掉子公司Shiny Entertainment的地步，不少遊戲廠商都想把這家實力派研發公司搶到手，如今Infogrames公司正式宣佈他們買下Shiny Entertainment，該公司所有遊戲版權都歸Infogrames所有。

Shiny Entertainment開發不少電腦名作，如《MDK》、《彌賽亞（Messiah）》及《活祭（Sacrifice）》等，他們目前在開發《駭客任務》遊戲版本，現在Shiny確定被Infogrames買下，這場「Shiny爭奪戰」也告一段落，《駭客任務》也將在2003年度推出。



蜘蛛觸角延伸

《蜘蛛人》電影、電腦遊戲同步上市！



5月3日全球同步首映的《蜘蛛人》電影，電腦遊戲也即將隨之同步上市，喜愛蜘蛛人電影的觀衆有福囉！看過「蜘蛛人」漫畫的人，一定對這位超級英雄並不陌生，就在由陶比馬奎爾與威廉達佛主演電影版「蜘蛛人」被搬上大螢幕的同時，遊戲大廠Activision爭取到這部電影完全改編的「蜘蛛人電影版」PS2、PC、GameCube、Xbox及GBA五大遊戲平台開發權，其中松崗科技將代理這款名作PC版本，五月份即將以英文版在台灣上市，而電影的兩位男主角也親自幫電玩版配音喔！

由於這部電玩完全照著電影劇本走，因此遊戲大致分為室內與戶外兩大區域，不愛刺激的玩家，可以留在室內尋尋寶，執行任務，喜歡飛簷走壁、在高樓大廈中穿梭的玩家，就可以到戶外去，嚐嚐在兩棟大樓之間盪鞦韆的樂趣，或是在空中迅速利用蜘蛛網打敗惡魔，做個真正的虛擬世界超級英雄！



重回二次大戰

Battlefield 1942

戰區1942官方網站上線

由瑞典遊戲公司Digital Illusions開發，EA負責發行，以二次大戰為主題的戰爭遊戲《戰區1942(Battlefield 1942)》，將於夏天推出，此款遊戲將推出PC、Xbox版本。

這款遊戲將以二次世界大戰中著名戰役為場景，讓玩家參與其中。在單人模式中玩家能扮演單兵，也可以駕駛車輛甚至飛機、戰艦及潛水艇等武器裝備來作戰，戰場包括了北非、太平洋、東歐戰線及西歐戰線等四大戰區，共有16場真實戰役讓玩家們可以全力發揮。而多人對戰模式中玩家最多人64人連線對戰，以團體合作或對戰方式進行遊戲。

在這款遊戲中共有23種第二次世界大戰時的戰具、戰機、坦克及艦艇等等，在武器方面也收納了包括SG44、Lee-Enfield No.4及白朗寧M2HB等16種第二次世界大戰時的裝備。





超強主機

勁爆，自行研發多款主機合體

國外一位超勁ㄅㄧㄤ丶的人，公佈了他自己DIY創造的夢幻主機『Yoshi's Boxx』，而且還公佈了其改造的過程。從它一機多工的超強功能就知道這台『Yoshi's Boxx』有多猛了！

其將歷來有名的家用主機全都塞進一個盒子裡，

- Atari 2600
- 任天堂紅白機
- 微軟 XBOX
- 任天堂 GameCube
- SONY PS2
- 個人電腦





EA將推出跨平台的賽車遊戲

極速快感III：熱力追緝2

EA將推出跨平台遊戲《極速快感III：熱力追緝2(Need For Speed III：Hot Pursuit 2)》，確定將會推出PS2、PC、Xbox及NGC等版本。

PS2版的《極速快感III》遊戲內容
- 超過20台頂級跑車
- 超高解析的畫質，達到60fps
- 多種遊戲模式
- 華麗的視覺特效，包含即時光影、環境貼圖……等
- 真實的物理運算，汽車被撞時會有損毀
  氣候與晨昏變化
- 對應多人對戰

而EA表示，其他版本的《極速快感III》除了會完全移植PS2版遊戲內容之外，也會針對不同主機作強化。





Namco最受矚目的3D刀劍格鬥大作《劍魂2》

官方網站正式開張

Namco最受矚目的3D刀劍格鬥大作《劍魂2》已經進入最後完成階段，並將於日本進行公開測試，而《劍魂2》官方網站也正式開張。





隨著《劍魂2》即將正式登場，又有最新遊戲畫面公佈了，此次於《劍魂2》中全新登場的新角色『拉法葉』，以及在前代受好評的雙截棍高手『真喜志』。

拉斐爾 Rafael，是一個帥氣的法國貴族，以精湛的西洋劍術聞名，為了打倒魔劍以振興慢慢中落的家業而展開格鬥之旅。而來自琉球的真喜志(Maxi)則是個雙截棍高手，為了討伐破壞出生地的異形而戰鬥。

遊戲橘子將成為網遊業界先鋒！

第一個線上遊戲公司上櫃

國內線上遊戲的領導廠商一遊戲橘子要上櫃了，於四月十七日舉行上櫃前記者招待會，預計於四月二十二至二十五日公開承銷，承銷價為一百二十二元，並於五月二十一日掛牌上櫃。

遊戲橘子自民國84年創立以來，即致力於遊戲軟體之研究發展，並陸續開發完成多款知名之遊戲軟體，其中《便利商店》系列產品在台銷售達68萬套佳績，並外銷韓國市場，「速食店」成為韓國釜山大學經營情報系管理課程之教學教材，《便利商店》、《便利商店2》更分別於88及89年度獲得台北市電腦公會頒贈國內自製「最佳策略類獎」項。該公司為拓展業務範圍及整合行銷媒體，先後推出電視『電玩大觀園』(現已更名為『亞洲電玩Asia game』)之節目製作、『Mania遊戲玩瘋誌』之雜誌出版及gamania.com之網路媒體等營業項目，為公司建立良好口碑；

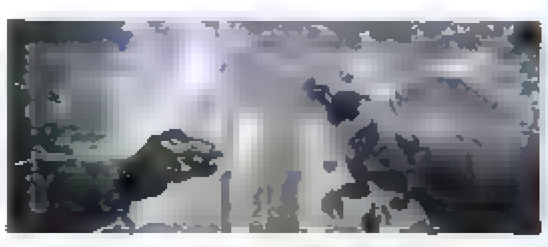
此外因應網際網路之熱絡，線上遊戲快速起飛，該公司全力轉型專注於線上遊戲之發展，有別於其他同業採取主機代管方式，乃建立自有線上遊戲機房，對外實體路線為一條OC48線路，取得第二類電信事業執照與各大ISP業者、寬頻業者直接連線，並安裝負載平衡系統及大型不斷電系統，掌控連線品質；開發完整後端收費機制，可使用信用卡、ATM及與台灣大哥大合作手機付費機制及與Hinet合作合併帳單小額付費等方式購買點數卡，更提供遊戲玩家隨時查詢消費記錄，強化遊戲玩家信賴度，完全遏止盜版行為；全天候客服系統，以主動積極服務態度經營網路社群，提高產品附加價值；24小時安全監控系統，防堵網路駭客建立外掛程式，以維護遊戲公平性；設置完善消防設備，保障資產安全；建置完備災後重置計畫，可於120小時內立即恢復網路連線，在全方位經營管理下，不僅大幅降低遊戲軟體產業之經營風險，更為公司之業績創下高峰。



侏羅紀公園 搬上遊戲舞台

基因計劃將讓玩家共同參與恐龍帝王大計

繼哈利波特和蜘蛛人後，又有一套改編自熱門電影的遊戲即將問世。Infogrames日前宣佈設於澳洲墨爾本的遊戲設計公司Blue Tongue Software，將為其設計PlayStation 2、Xbox及PC等版本的侏羅記公園遊戲，遊戲名稱暫命名為《侏羅記公園：基因計劃》(Jurassic Park：Project Genesis，暫譯)。這套根據電影侏羅記公園改編的遊戲，將結合諸如模擬城市的世界建造和任務制的遊戲等要素，讓玩家能建造一座自己的恐龍公園，實現可能是您看過侏羅紀公園電影後永遠無法實現的夢想。



環球動畫公司董事長Jim Wilson表示：『環球互動對Blue Tongue的下一代AI及動畫引擎上把栩栩如生的恐龍帶到現實的生活中，感到非常高興。該公司的實作性地形貼圖技術，讓侏羅記公園的影迷能將其夢想付諸實現成為可能。玩家們所建造的侏羅記公園將是3D化的叢林和遍佈著充滿活力的恐龍。』基因計劃將提供十二個任務供玩家挑戰，遊戲預計在2002年底發行。

弄只魔戒來戴戴吧！

《魔戒首部曲》最新遊戲畫面欣賞

Universal Interactive又公佈數張Xbox版《魔戒首部曲》最新遊戲畫面，這次主要介紹的是哈比人居住的村落，頗符合電影中那種寧靜和諧的感覺。

《魔戒首部曲》遊戲改編自電影，玩家在遊戲中扮演哈比族人「佛羅多」，率領魔戒遠征隊為了摧毀「至尊魔戒」，而在幻想的中土世界展開的冒險。

這是一款3D動作RPG，玩家扮演的角色以哈比人的觀點看待這個遊戲世界，而在電影中登場的各種種族、魔獸及壯大場景也會一一再現。遊戲預計將會在第三季推出。





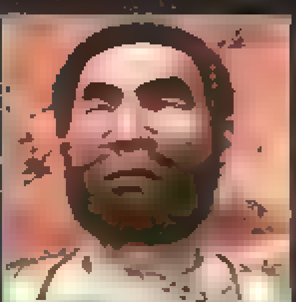


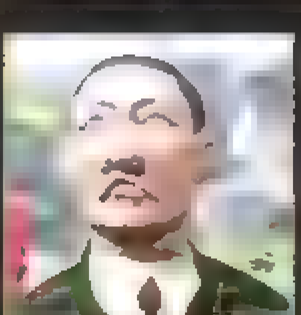
縱貫古今 繼往開來

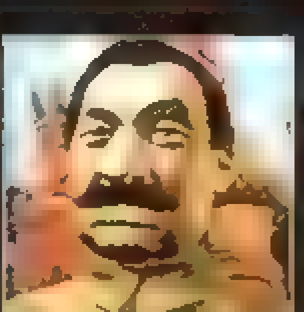
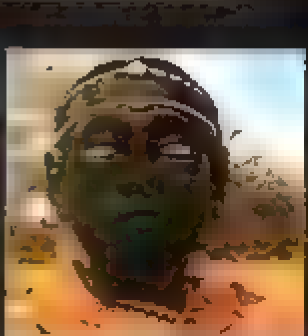
曾經於中國一為了1911年陸皓東出現而扼腕的玩家，在中國貳可一償宿願，只要你的帝國能夠長治久安，這一次你將和難纏的對手由西元前3000年開始，統馭爭霸到現代

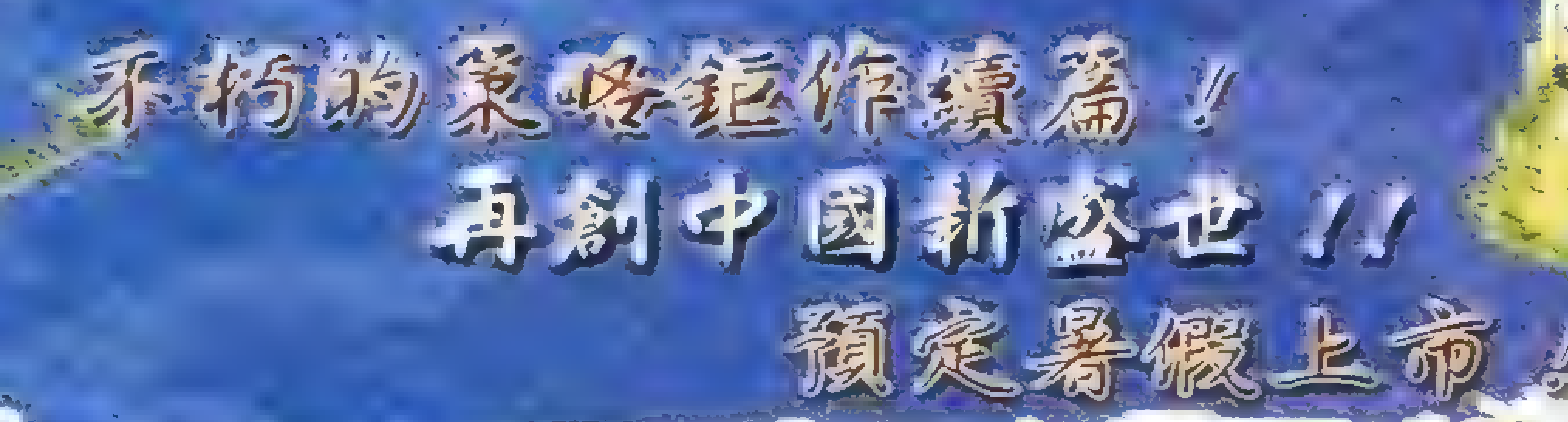
上百種科技 寓教於樂

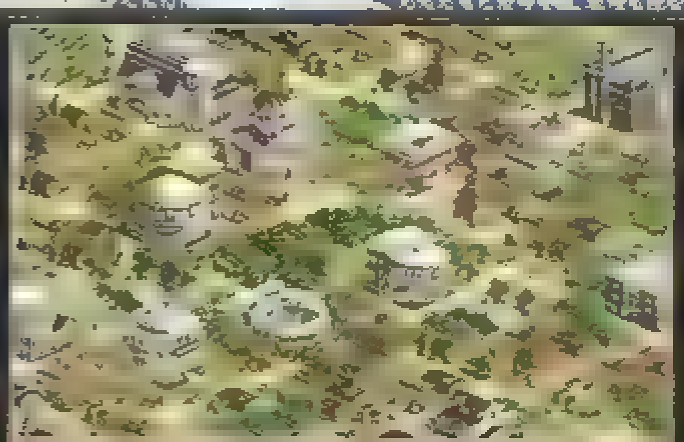
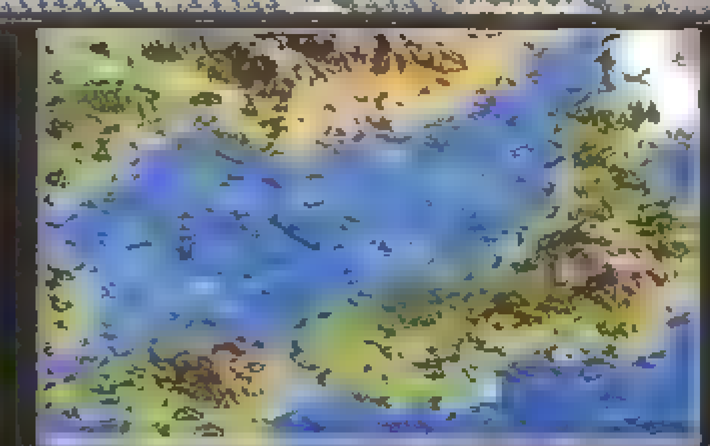
中國貳收集上百種科技相關知識，加以分析整理，當玩家每發明一項科技時，皆可在遊戲中學習到這項發明的真實背景故事，宛如一套百科全書，讓您學習更多知識！




宗教立國或屠滅宗教

中國貳擁有宗教成份，玩家可以選擇信奉不同的宗教，甚至可在穆罕默德出生就加以殺害，讓回教從此消失不見，也可將佛教定為國教，讓同樣信仰佛教的國家對你特別友善

天災連年vs國泰民安

玩家在遊戲中除了要面對其他國家的競爭，還要面對不時發生的地震、颱風、暴風等天災，當你眼睜睜看著龍捲風向你的首都吹襲而來，你該如何面對！？

人與狐之間無言的誓約，幻化為千年的等待・・・

在非常、非常遙遠的年代裡

這個世界上存在著一群相當美麗的生物

他們有著閃亮的皮毛、敏捷的身形

甚至還具有通靈的能力

人們稱這種生物為「狐」

在狐狸一族中，自有著這樣的一個傳說

凡是擁有九條尾巴的狐狸便能成為人類

狐狸們的一生也為了達成這個夢想而努力著

然而啊……愚蠢而又自私的人類

卻因無法容忍他們的存在而獵殺狐狸一族

使得狐狸一族日漸稀少

殘存下來的狐狸也為了逃避人們的追捕躲到人煙罕至的深山裡

度過了漫漫千年歲月

因長期對人類存有報復及憎恨之心

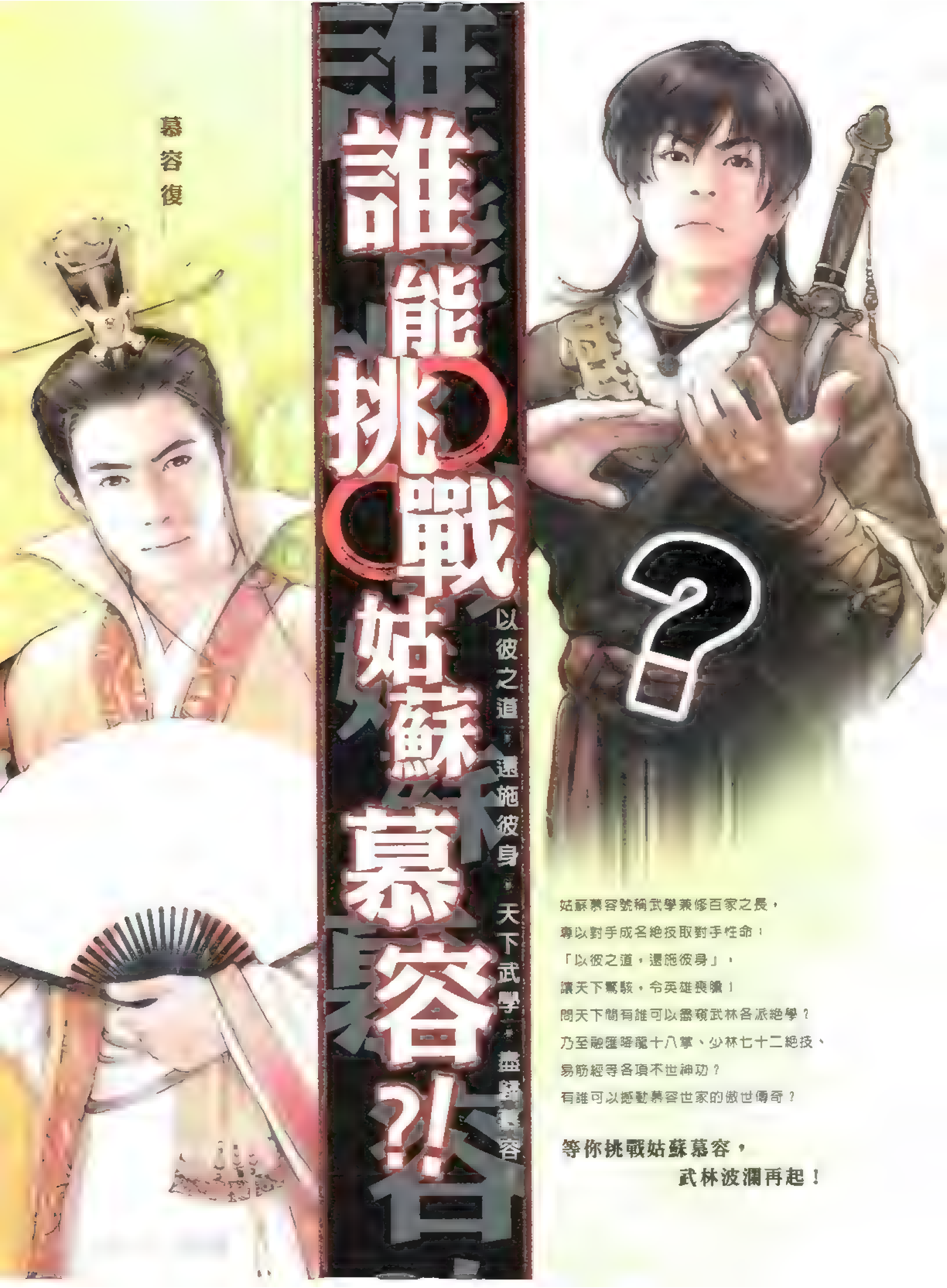
使這些美麗的生物漸漸退化成兇惡的魔物

故事就是從千年前的一場宴會開始……


VERSION : 9.2 FOX DEN
新
千年
THOUSAND YEARS 2
狐靈洞任務 六月一日正式開洞
每個角色都可由玩家自由設定造型，動作逼真流暢，
遊戲畫面細膩寫實！宛如置身千年世界，讓玩家打造出理想的自己！
首創跨伺服器對戰系統，隨時隨地找ㄎㄚ來「釘孤支」！媲美大型機台格鬥遊戲的功能，讓你痛快PK到不行，享受線上火拼的超激快感。
支線型任務方式，讓玩家自由選擇不同的任務在遊戲生存，選擇不同的支線，將有不同的結局，狐靈一族的命運就掌握在玩家手中了。
怪物、NPC屬性大改造---隱身術、分身術、魔獸召喚，上百種攻擊方式，打破一成不變的練功僵局！！！



真情物語遊戲網站 http://www.ex-Love.com.tw



誰能挑戰姑蘇慕容?!
慕容復
以彼之道 還施彼身 天下武學 盡歸慕容
姑蘇慕容號稱武學兼修百家之長，
專以對手成名絕技取對手性命！
「以彼之道，還施彼身」，
讓天下驚駭，令英雄喪膽！
問天下間有誰可以盡窺武林各派絕學？
乃至融匯降龍十八掌、少林七十二絕技、
易筋經等各項不世神功？
有誰可以撼動慕容世家的傲世傳奇？
等你挑戰姑蘇慕容，
武林波瀾再起！

招式與心法的武學極致攻略！

武功絕招搭配內功心法，任你用北冥真氣發動一陽指、打狗棒法，找出完美配合的心法、招式，發揮震天武學神威、挑戰慕容武林傳奇！



自設人物遊走天龍八部，與段譽、蕭峰、虛竹是敵是友？是否投效少林、丐幫？在天龍的世界中，你將成為怎樣的英雄、梟雄？



遊刃八部 盡其在我

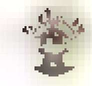
英雄與命運的劇情參與定奪！

看虛竹巧破珍瓏棋局？與蕭峰血戰聚賢莊？任你牽引定奪原著劇情，英雄命運將有意想不到的重大突破！

團隊與機智的戰鬥運用巧妙！

與天龍人物結伴共赴各式驚心動魄的決鬥會戰，依不同的戰鬥目標設定人物攻擊型態，應變組合強勢隊型！







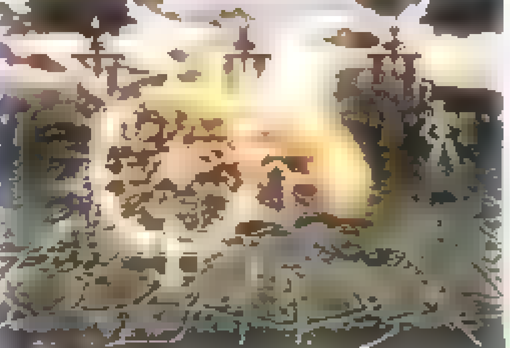
www.gamedreamer.com.tw



行動的時候就快到了....

- 首部專為電玩遊戲打造的小說～納蘭 真『第七封印』改編，氣勢恢弘、磅礡壯闊的幻麗世界完全打造！
- 日本遊戲音樂教父光田康典（「超時空之鑰」、「異域神兵」）精心製作巴洛克曲風配樂，令國際驚艷的鉅製動畫感動呈現！
- 威力直逼格鬥遊戲的連擊戰鬥，編聯組合屬性魔法、角色招式，爆發出不限攻擊次數的撼人作戰快感！
- 寶石鑲嵌人物專屬法器，同時擁有風火水地等多種能源屬性，激放醫療輔助、連續攻擊等各式魔法能力！



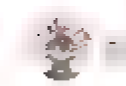
打破TV GAME神話、超越PC GAME極限，前進美E3展的旗艦級遊戲即將開啟封印！


風
當鳥群的翅膀被勁風拂亂，
晶瑩的泉水在冰霜中展現歌喉，
且火光因不同的顏色而顫抖，
沙帝斯啊，
那就是行動的時候！

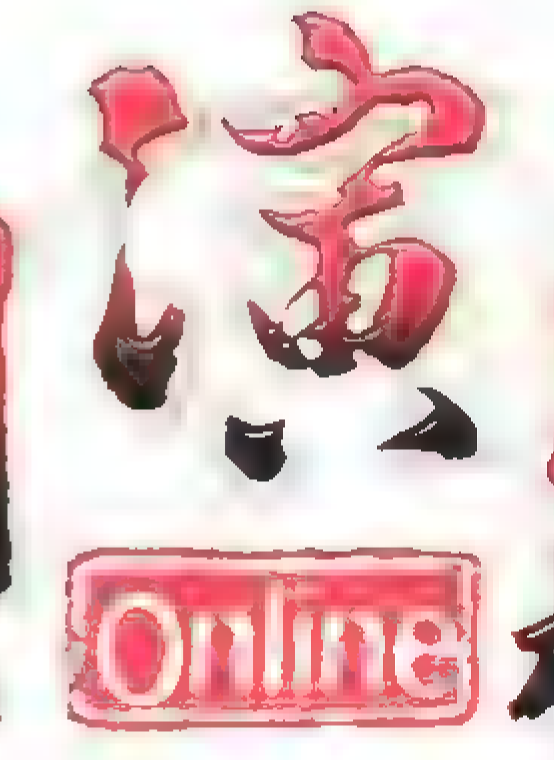


欲知遊戲詳情，請上網查詢：sy.chinesegamer.net
三國演義 Online
玩弄三國　彈指之間
英雄志在千里遠，不負胸中十萬兵
全新線上【戰略角色扮演】遊戲即將登場
中華網龍股份有限公司


寧教我負天下人，休教天下人負我
英雄！？梟雄！？
都是創造歷史的主控角色扮演！
在三國烽火之中，你將如何扮演自己、決定天下的命運！？
三國演義Online將以心理測驗決定你的政治理念，
是英雄、是梟雄？是領袖三國英雄、覬覦天下的霸者？
還是全力輔佐明君、鞠躬盡瘁的忠臣？
趙雲、關羽等你一較高低，
劉備、曹操等你逐鹿天下！
插畫家 敖闐

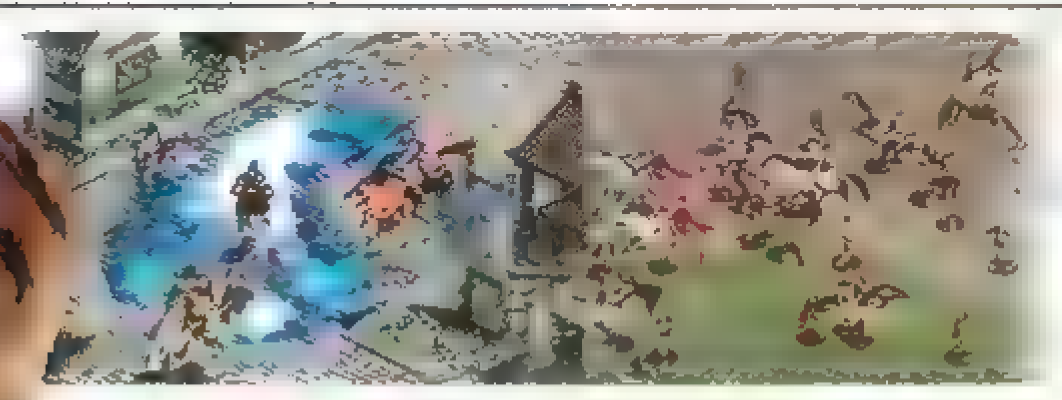







玩弄三國　彈指之間

sy.chinesegamer.net



親臨大戰歷史現場

與生死好友召募屬於自己的義勇軍團，在亂世中攻城掠地、累積人望，新型態網路戰略角色扮演，讓你親臨三國重大戰役現場，用實力重新決定三國命運！

城市機能各有千秋

十九座具備工藝、農耕、礦業、商業、要塞、畜牧等不同風土民情城池，開發資源、建設城市機能，颱風、沙暴天災侵襲，考驗你的管理能力！雄霸一方、累積逐鹿中原的本錢

赤兔的盧如雷奔騰

座騎養成系統，赤兔、的盧絕世名駒靠你親自培育，只要細心照料，就可以擁有血統最優秀的座騎，陪你征戰沙場、闖蕩天下！



六大職業無所不能

前所未見、最精采的職業特技，劍士、巫女、義士、仕女、道士、美女百家齊鳴，呼風喚雨、開創霸業，好友合力人人各顯神通，組成各種特殊的義勇軍團，看天下最後鹿死誰手！





三國演義 online 全國測試總動員

你

想比別人早一步體驗三國演義online的精采嗎？

有玩三國演義online比中樂透頭獎更強烈的企圖心嗎？

可以忍受缺水卻無法忍受玩不到三國演義online嗎？

中華網龍強力公開徵求　名喜愛三國演義online的玩家，搶先體驗三國的超級魅力，只要你自認符合上述條件，請在6月2日前火速與我們聯絡！

活動詳情請至三國演義Online官網查詢：sy.chinesegamer.net



玩・家・挖・寶・行・動

買三國挖點數摸彩活動

凡於91年6月26日 7月24日期間，至以下活動指定門市地點，購買【三國演義online】相關商品，即可參加挖點數摸彩行動。

活動地點：請密切注意6/15遊戲世界雜誌

買三國抽金庸乾坤袋特賣會

活動方式：凡購買三國演義online相關商品即可參加

特賣日期：91年6月29日下午15：00 16：30止

抽獎時間：91年6月29日下午16：45準時開獎

特賣地點：請密切注意6/15遊戲世界雜誌

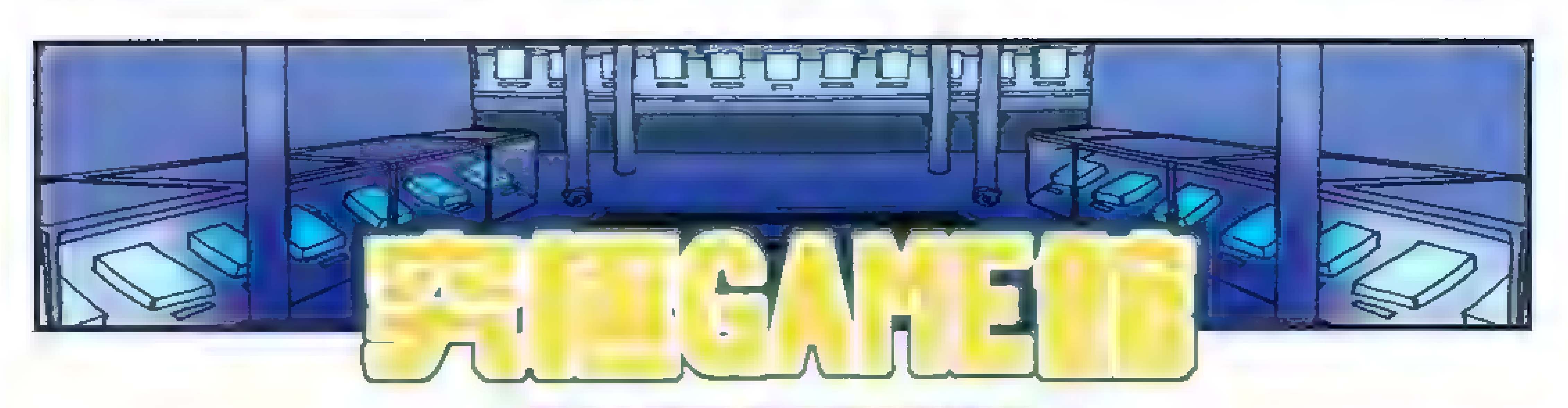


三國演義 Online

玩弄三國 彈指之間







究極GAME館


自從雷蕾公主迷上「小李飛刀」後，四處行俠仗義，而死在「小雷飛刀」下的無辜受害者，也不斷增加。
…………


阿雷斯！
小藍！
終於找到你們了！！


嘿嘿～
我要讓你們見識一下我新練成的「小李飛刀」絶技~
嘿
嘿
嘿


救命啊！！
啊！等一下～


真是的～
怎麼跑那麼快？
我只是要表演李尋歡的喝酒絶技而已啊～



小李飛刀



研究製造所：昱泉國際	販賣流通所：昱泉國際
遊戲類型：角色扮演	科技需求：P2-233、32MB

預定推出日
年
6月

前幾期介紹了《小李飛刀》的各種創新的玩法、3D效果及NPC人物，本期除了再針對遊戲做了更深度的了解及介紹外，小藍還特別情商李尋歡～李先生，針對遊戲中的《遇敵》、《切換戰鬥場景》、《場景瀏覽》、《交談和叫陣》、《顯示戰鬥狀況表》及《飛刀攻擊》等六步做了更詳盡解說，讀者們是一定要看的哦！^^。對了！上次不小心被“飛刀小雪”所射到的小尼不知道好了沒有，還是離她遠點好^^!!～

繼金庸 承古龍



在去年曾推出過《神鵰俠侶1、2》的昱泉此次帶來全新的引擎，放棄了現在已經被各大廠家瓜分怠盡的金庸作品，將題材對準了古龍的經典名作《小李飛刀》，用全新的理念詮釋古龍作品的獨特風格，期望能給廣大玩家帶來全新的感受。

古龍與金庸的小說風格迥異，金庸的小說注重的是對於情節的描寫，小說的開頭往往平淡無奇，而往後發展則高潮迭起，情節往往出人意料，行文如順風行舟，使人讀起來欲罷不能，暢快淋漓。而相對來說，人物方面的塑造就不如古龍的小說中那麼精彩，彷彿人物只是牽引情節的一個線索。而古龍的小說則注重對人心的刻畫，描寫人物入木三分，在小說的開始部分即將一個個活靈活現及性格豐富的人物展現在讀者面前，無論是忠良俠義之士，還是大奸大惡之輩，都讓讀者留下十分深刻的印象。但在情節方面，後期似乎就顯得強弩之末，將人物的性格全部展現完畢之後，只剩下情節，稍嫌乏味。但好在古龍的小說中還經常穿插推理的情節，讓人看起來別有一番味道。



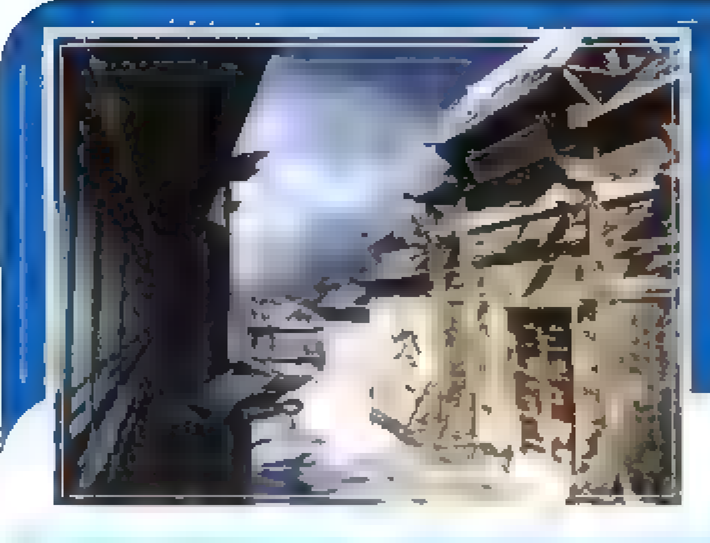
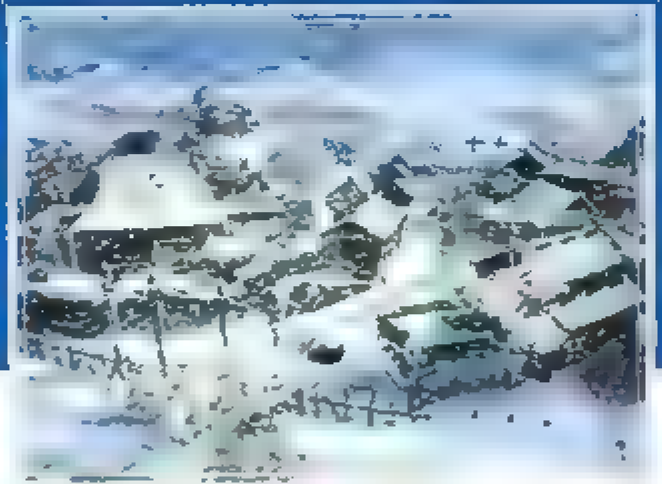
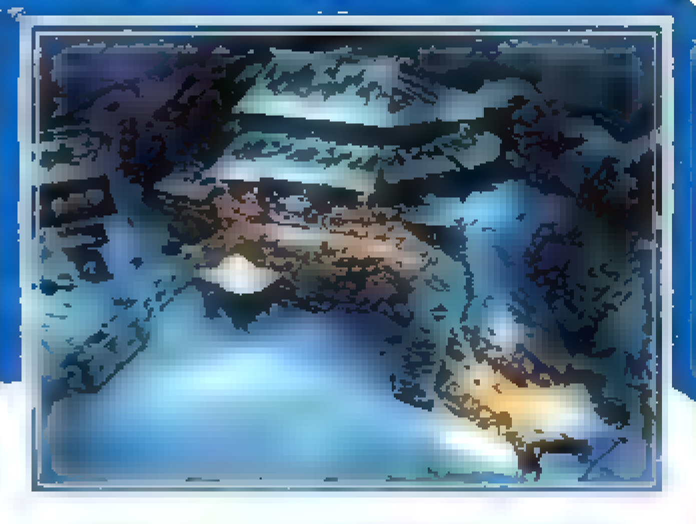
而現在已經開發完畢和還在預定上市表上的武俠RPG中，金庸的作品尚占多數。各工坊多半取其情節起伏跌宕，製作成RPG較為合適。而昱泉在這樣的大潮流中另闢新徑，選擇了古龍的《小李飛刀》作為腳本，意圖將武俠作品中的另一番天地展現出來。究竟他們能否充分的表現出古龍小說的神采，將多采的人物呈現在玩家面前呢？現在就讓小藍再次帶領你進入小李飛刀的世界中吧。



與李尋歡的高峰會談

與許許多多的俠客一樣，李尋歡的手上功夫平庸無奇，但是他卻擁有自己獨一無二的絕技—飛刀，就有如楚留香會偷東西、江小魚會利用大腦一樣，使用暗器傷人難免會被看成是下三濫的招術，但是到了俠之大者的李尋歡手上，卻成了一門光明正大的手藝，李尋歡是最不會欺騙人的，他的飛刀從來是直來直去，讓你看清楚從發射到擊斃敵人的全過程，以無招而勝有招，這就是小李飛刀的最高境界，啊～錯了，不是這一條，那麼是以最大的力量給予敵人痛擊，這就是小李飛刀所追求的最高境界嗎？錯了錯了，也不是這一條，算了，下面讓我們掌聲有請李尋歡和他的好兄弟阿飛以及他老婆孫小紅，請他們親自示範戰鬥全過程。





藍 李先生您好，您也算是老資格的俠客了，今天請您來，是想請您給大家示範一下您戰鬥的全過程。我想請先問一下，戰鬥具體分幾步呢？

李 戰鬥是半即時制，一般來講，是分為六步的。

藍 請問是哪六步呢？

李 第一步就是我們人盡皆知的遇敵，我李尋歡是個和平主義者，每回進入戰鬥我都是特別的被動，我不願意殺人，但是苦於對方總是上前找碴，一般來講，進入戰鬥畫面是分為兩種情況，一種是固定的魔王，他們會在地圖上等候我李尋歡的到來，這些人大多數是魚肉鄉里的惡霸或者是假仁假義的偽君子，對這些人我自然是沒什麼好說的，直接殺無赦，而另一種人則比較麻煩了，他們是隱身在地圖上的，我看不見他們，然而他們總是往我身上撞，遇到他們我就會開始戰鬥，一般在大地圖上經常會遇到這種情況，阿飛管這種情況戲稱為：“踩地雷”此為第一步。

藍 請繼續講第二步

李 第二步就是切換戰鬥場景了。

藍 @#¥%，請不要騙稿費，怎麼切換戰鬥場景也算一步！

孫 怎麼能不算 [illegible] 們今天既來了 [illegible]

藍 這個…這個…哎，只走呀只走呀，我錯了我錯了，請繼續講解！

孫 嗯，[illegible]

藍 還是騙稿費嘛……

孫 你說什麼！

藍 我說咱們繼續往下講解 [illegible] 藍看到 [illegible] 飛已經衝上前來，怒氣而視 [illegible]

飛 好了，也該我和大家見面了，我是阿飛，大家好，下面我來說戰鬥的第三步，這第三步呢，就是場景變換了，在場景切換結束，且雙方列好隊亮好相後，攝影機會像介紹出場隊員一樣在我們每個人臉前掠過，讓你看清楚我們當時的表情，大哥嫂子，來，一二三、讓我們亮相，看，這個造型酷不酷！

藍 好……好，好棒……（回到後台狂吐不止）

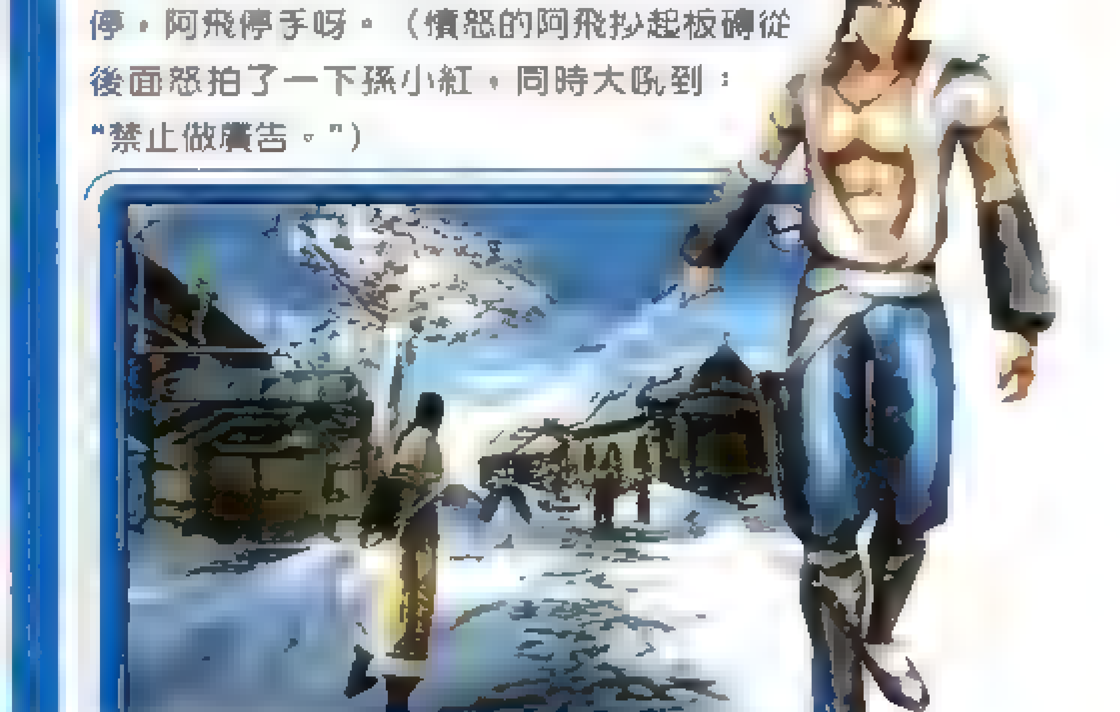
孫 嗯～那個小藍回去不知道幹什麼了，下面我來給大家介紹第四步，在這之前我要向大家說明，千萬不要小看第三步呀，因為你在整個戰鬥期間，要藉這一次機會看清楚敵我雙方位置，還要確定敵人的數量，知己彼己才能百戰不殆嘛。下面第四步是……嗯，是……我忘詞了。（小藍這時已經吐完回來，看到李尋歡正在台上瘋狂想詞中，忙一個箭步衝上去。）

藍 [illegible]

李 別這樣嘛，人家好不容易盼到這一天了，且說這第四步呢，就是交談和叫陣了，在一般RPG遊戲中，所有的戰鬥勝利方式都是事先列出來的，而我們則不同，是要看敵人的本意才能確定如何勝利，比如說有的敵人會堅持要你把他打死，這個要求很奇怪，我們會儘量滿足他，有的敵人則會要求你適可而止，具體怎麼做還要看玩家啦。不要小看叫陣的威力，如果叫陣有效，將可以提高士氣、舒筋活血及增強健腦之功效，如何威嚇，下面請小紅來進行一下示範。

飛 [illegible]

孫 大家請看現在阿飛的表現，他連連後退，頭頂上已經冒起了青煙，這說明叫陣起了效果，就是這樣一種情況，好，阿飛可以停止了，唉阿飛，停停停停，阿飛停手呀。（憤怒的阿飛抄起板磚從後面怒拍了一下孫小紅，同時大吼到：“禁止做廣告。”）



究極GAME館



藍　嗯～那麼，各位現在出了一點意外，孫小紅已經下場去了，李尋歡[illegible]直接，這第[illegible]步還請[illegible]阿飛講解。

飛　這第五步很簡單，就是顯示戰鬥狀況表啦，[illegible]，才意味遊戲將戰鬥[illegible]交給玩家處理，在這時你可以選擇攻擊[illegible]，當然[illegible]狀態，[illegible]會[illegible]清楚的顯示出來。現在你來點一點中間的狀態欄

小藍點下中間的狀態欄，螢幕上很快顯示出了一行小字：



飛　這已經顯示的很清楚了，好了，我下面來講解第六步，哇、[illegible]，[illegible]了
[illegible]藍[illegible]一看，李尋歡[illegible]阿飛[illegible]

飛　你[illegible]什麼[illegible]

李　給你降降溫。

藍　哎，這個李先生，救場如救火，請先講解第六步吧

（李尋歡憤怒的放下臉盆，對阿飛說了一句：一會再找你算帳然後開始講解。）

李　這第六步呢，自然就是飛刀攻擊了，在攻擊時，我可以用中間的準星點中敵人的任一部位，然後選擇攻擊，這就很簡單啦。

藍　那麼是不是也有不同的攻擊方式呢？

李　當然，攻擊方式呢！共分為四種，分別有點穴、奪刀、輕功及威嚇四種，每種都有不同的效果，下面我們來一一表演，阿飛站好，我要拿你來做表演。

飛　[illegible]

李　誰讓你傷我愛妻。

飛

李　且看我先來一手奪刀絕技，阿飛拿劍。（阿飛拿出劍）

李　請看，我奪刀時要收起飛刀，期間無法攻擊，只要和敵人近距離接觸，便會施展奪刀絕技，我只要喊一聲3、2、1，請看，劍到手了，阿飛從此只有徒手攻擊了。

飛　誰說的，我還有一把弓箭呢

李　我閃。

藍　[illegible]

飛　[illegible]大哥的奪刀技術的確厲害，但是[illegible]對近戰兵器有效，但對於我們這種弓箭之類的遠端兵器則必定失敗，大哥，接招

李　阿飛，公報私仇是違法的。

飛　哈哈哈

李　你以為我沒辦法了，看我輕功。

藍　輕功？

李　輕功也是我的一種進攻方式，在進行期間同樣無法使用飛刀攻擊，在施展瞬間所有的敵人速度其慢，而我的速度則變快，同時身後產生殘影，攝影機會往後拉，讓玩家可視範圍變寬，這時你就可以看到我左右隨便移動啦。你看我現在，移動到阿飛身前，他的弓箭起不了作用啦。

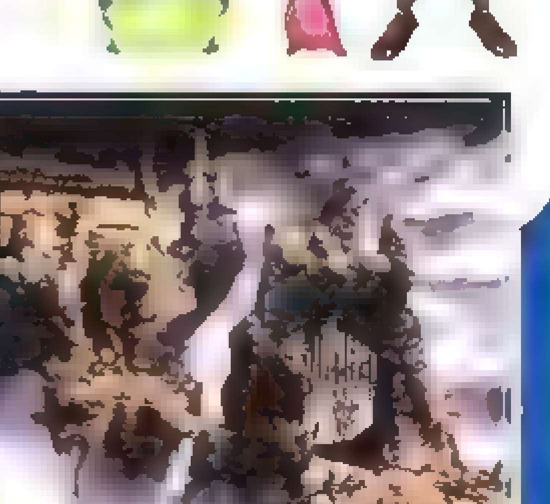
飛　啊，大哥

李　順勢我再給你表演另一個攻擊方式～點穴，這時我會收起飛刀，到他面前，施展點穴動作，如果成功，阿飛將會在一定時間內不能動彈。

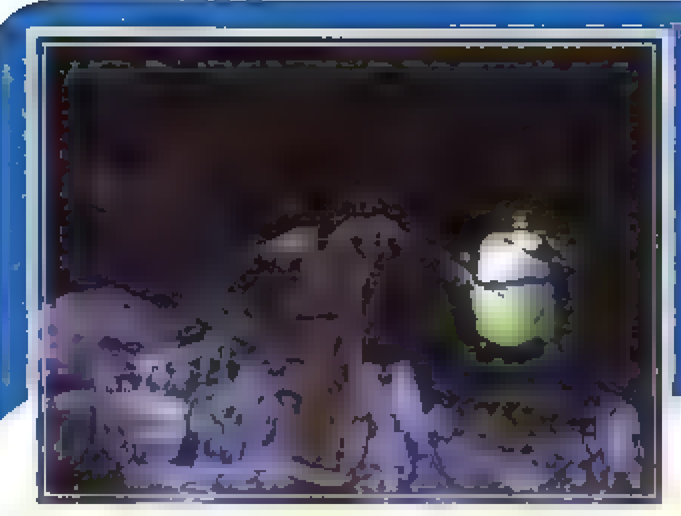


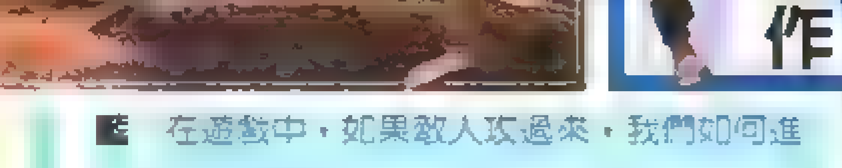
奪兵器連續動作











點穴連續動作



飛 哈哈，大哥，你偏偏失敗啦，[illegible]藍奢了，我來給你講解進攻的[illegible]、威嚇，這時畫面會變暗，我會用手勢或者言[illegible]來嚇走敵人，你請看："李尋歡，你知道嗎，我爺爺的爸爸的孫子的二大爺[illegible]弟弟的[illegible]是[illegible]"李尋歡慢慢後退

藍 這是？

飛 這就是威嚇起了效果啦，你看他[illegible]退，我嚇走他啦，[illegible]，大[illegible]又撲上來了。

李 那是你只知其一不知其二，勸說有幾種效果，你剛才的勸說同樣是失敗的。

這時在擴傷的孫小紅上來了，她的頭上已經綁上了繃帶，她走上台來向阿飛說到："阿飛呀，威嚇有三種效果。一是驅散敵人成功、一是驅逐敵人不成功但影響敵人士氣及驅逐敵人成功。你要看怎麼樣驅逐，比如說。孫小紅深吸一口氣："尋歡，回家買菜去。"

李 是是是。（他一溜煙跑下了台。）

孫 [illegible]

藍 OK，現在讓我們來談談李尋歡主要的攻擊方式，飛刀攻擊。

李 在戰鬥的時候，我的主要攻擊方式就是飛刀殺敵，螢幕會以我為中央設定，這個時候前方就會出現一個準星，這個準星可以用滑鼠來進行調節，敵人身上共有六個部位可以供我攻擊，比如說頭、胸、胳膊及腿等等，攻擊每一關都會有獨特的效果，比如說攻擊敵人的胳膊就會使敵人喪失戰鬥能力，而在攻擊之前我也可以選擇使用幾把飛刀攻擊，如果我高興，我完全可以使出漫天花雨之類的華麗手法。

藍 那麼在戰鬥中，有沒有可能飛刀攻擊無效呢？

李 當然了，世事無絕對嘛，這種情況通常是一種情況造成的，就是飛刀質量太低，而敵人護甲太好了，這時我所要做的就是換一把好的飛刀攻擊他。

藍 在遊戲中，如果敵人攻過來，我們如何進行防禦呢？

李 這樣進行防禦，阿飛，來我們示範一下～我來攻擊，你來防禦。

飛 @＝Y

李 現在我開始進行飛刀攻擊，這把飛刀甩出去後畫面會變暗，而阿飛則有三秒的時間按滑鼠左鍵，如果阿飛在限定時間按下了左鍵，那麼這枚飛刀將會被他打開，如果沒有按下，阿飛則會痛苦的中刀，比如像現在。

飛 嗚，大哥，你真狠[illegible]我被[illegible]下去[illegible]

藍 最後[illegible]請問李先生，遊戲中的等級設定是如何的呢

李 在遊戲中，暗藏了熟練度的設定，在遊戲初期，使用單隻飛刀和多發飛刀的經驗都是0，這時無論如何使用兩種技能都會上升，而到了後期，兩種技能達到120以後，使用多發飛刀，單隻飛刀的熟練度就會向下，反之如果使用單只飛刀，多發飛刀的熟練度也會下降。其次的等級設定很有意思，我們的等級並不是像一般的RPG遊戲那樣打到一定程度就可以升級，而是需要找神醫梅先生，當我們獲得一定的經驗後，參透武功，必須找到梅先生由他幫我們打通經脈我們的武功才能百尺竿頭更進一步。

藍 [illegible]，[illegible]李先生給我們進行[illegible]的武功講解，希望我們能夠在《小李飛刀》中再見識[illegible]，藍按阿飛不要緊吧[illegible]





神州

- 研究製造所：宇奧科技
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：PII-350、64MB RAM

嗯！今年可說是國產自製線上遊戲大舉反攻市場的一年，除了《三國演義online》、《軒轅劍online》等各款來勢洶洶的大作之外，還有一款值得注意的，便是宇峻及奧汀兩家公司合資的宇奧科技所自製的《神州》。所謂"名門後代必有佳績"，而憑藉宇峻及奧汀兩家遊戲製作公司的雄厚實力，所結盟合作催生的宇奧科技之結晶，自然也就不同凡響了。因此本仙人特地前往宇奧科技實地採訪，為各位揭露這第一手的珍貴情報。

上古神州驚巨變

話說神州之古王朝大秦傾全國之力修築龍城，以抵禦匈奴北患，歷時七王五代兩百餘年終告完成；不料卻因此造成民疲國困、元氣漸衰，又逢連年乾旱草木不生，神州中土屍伏遍野，過往繁華不復存在。大秦末年民怨已深難平，群雄四起烽火連連。大秦王朝抵不住四方圍剿，王室百官避禍南遷。

窮途末路中，秦王竟異想天開，差使前往南方修羅境與魔族八部互通信息，與其中之修羅、夜叉、巨靈三族來往並達成盟約，將敞開南方邊城之門戶，引領魔族三部揮大舉北上禦敵。結果修羅族、夜叉族、巨靈族順勢侵入中土，由於魔族蠻夷自古無聖賢王法教化，不講信義不知禮教，故毀約背盟，先滅大秦繼續北侵，橫行中土燒殺劫掠。神州中土自此陷入無朝、無君、無官、無兵之黑暗亂世，百姓們築寨建樓以求自保，卻仍日日枕戈待旦朝不保夕。此禍因大秦天子所起，所以後世將此禍事稱之為"天劫"。



天劫的恐怖歲月延續三百多年後，此時中土各地抵禦魔族之團防義軍，大者有號令數萬兵眾之營寨，小者有聚集百餘鄉勇之圍樓，而其中又以"山林地試練營"、"葬劍崖護法院"、"黑水潭地龍穴"、"踏雲頂梵天寺"、"紫霞山養心觀"五處最具規模。五團義軍領袖時常互通信息，商討合力驅逐魔族之大計，終於距當今神州一千兩百多年前，起兵反撲展開光復中土之壯舉。

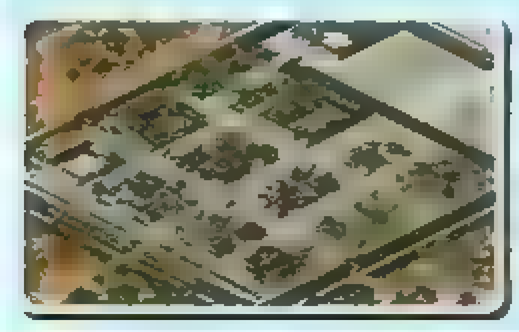
五團義軍分從五地起兵，以圍合之勢驅趕魔族殘餘集聚於望星坡，五路兵馬亦會師於此，展開一場撼動山河的慘烈大會戰，終於驅逐魔族於獄門峽外，光復神州中土，結束了三百多年的天劫亂世。天劫之後的第一個王朝大漢，其開國君主感念五軍領袖之大德，冊封五領袖為武神、劍仙、龍女、活佛、天師。從此神州子民不論朝野、不管貴賤，世世代代焚香膜拜五人塑像。爾後，神州一千兩百多年間，不論太平治事國安民樂，或江山易主戰禍再起，不論賢君當朝，亦或暴君專政，五地義軍永享各朝禮遇、永免賦稅勞役。

當今神州，雖歷千載寒暑，昔日的"山林地試練營"、"葬劍崖護法院"、"黑水潭地龍穴"、"踏雲頂梵天寺"、"紫霞山養心觀"五處義軍據地，依舊陸續培養出勇士、劍俠、術者、僧侶、道人這五種職業的志士，負起保家衛國之重責大任。



宇奧科技專訪

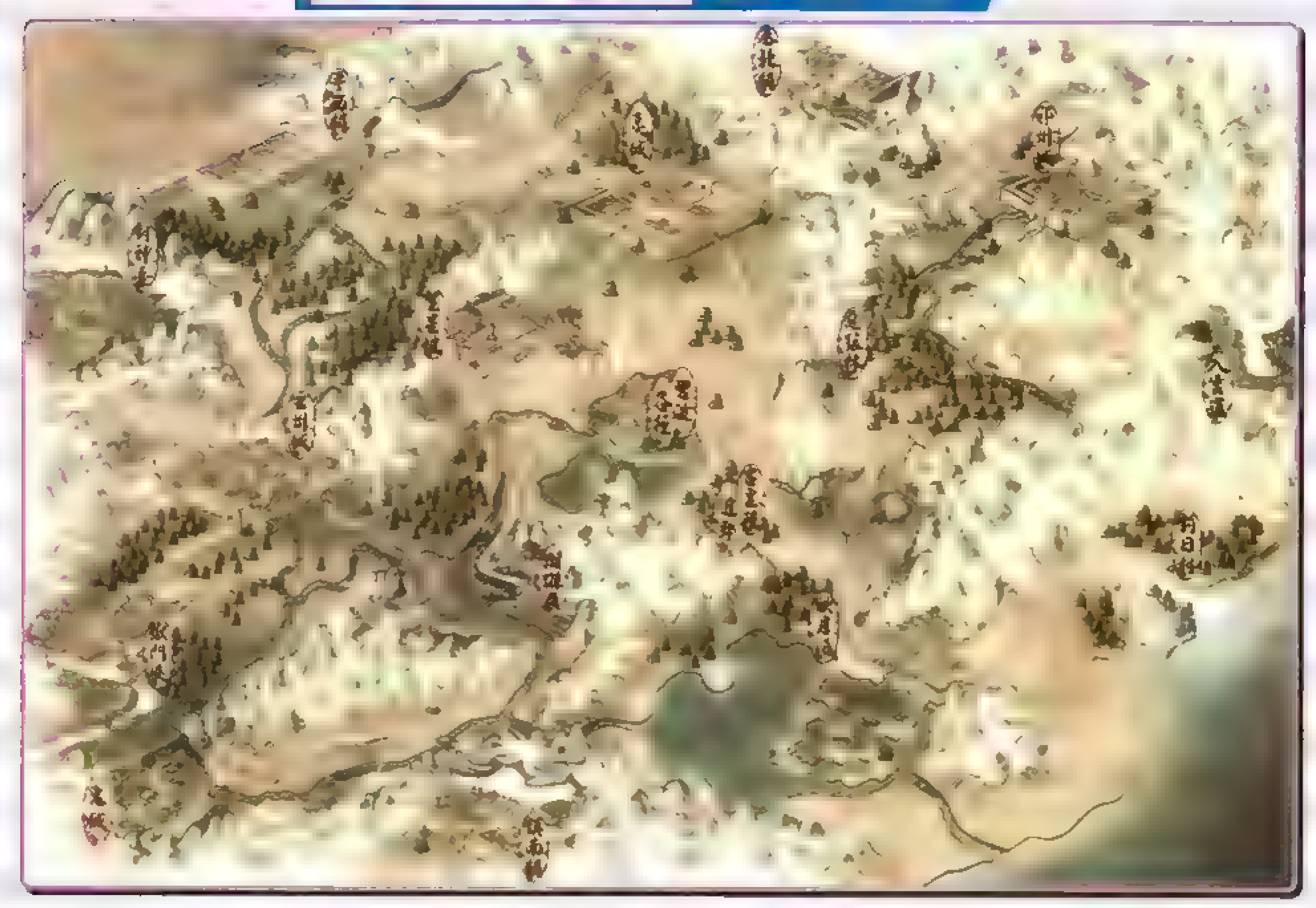
為了報導宇奧科技的處女作《神州》，本仙人特地前往該公司進行採訪，沒想到除了宇奧科技的總經理張啓新先生及產品經理葛文怡小姐親自迎接之外，連幕後的兩位大老闆－宇峻科技的施文進總經理及奧汀科技的詹則文總經理也出現在當場，真是讓人受寵若驚，也可以瞭解他們對《神州》這款作品及對本刊來訪的重視，在一番寒喧之後，我們便進行了以下的專訪：



答　由於市面上的網路遊戲市場已趨成熟，為了因應未來線上遊戲的發展，且不影響宇峻及奧汀原先兩家公司的經營模式，在兩家公司總經理皆有共識的情況下，在不斷地討論後便決定成立宇奧科技，專責網路線上遊戲之研發及經營。



天下萬民皆恐慌



神州內含五域，中有漢族天下，東為蓬萊離島，西去大漠羅剎，南入瘴癘修羅，北伸塞外草原。漢人百姓自古便稱世居之地為中原，而中原亦恰為神州之正中。

神州中原向東為澎湃大海，漢民稱之為東海。東海往東數百里有個蓬萊仙島，相傳島內滿山遍谷珊瑚紅樹、翡翠綠石、珍珠白土。島民渴飲甘泉水、飢食蟠桃肉，遊樂有仙禽相伴，勞役有靈獸驅使，人人皆長壽安樂，鬥甲於此不如布衣，干戈於此不如農具。

中原往西為一望無際之黃沙大漠，漢民稱之為西域。西域往西百餘里有羅剎國，其內多奇花異果、猛禽巨獸。羅剎之民崇勇尚武，男多爽朗健壯、雲鬢虯髯，女多嬌豔絕美、薄紗遮面，人人朱髮碧眼、褐膚修長。

中原以北為遼天遠闊草原，有古代霸王築綿延千里之龍城，作為抵禦北方草原民族南下襲擾之屏障。漢民將龍城以北稱為塞北，中土漢人通稱塞北民族為匈奴，匈奴之民以部落型態分族自治，以游牧維生，擅騎射。據說匈奴人能策馬疾行千里而不眠不休，連黃髮孩童皆能開弓射鵰，並且百發百中。

中原往南有修羅境，其內有蠻夷魔族八部衆，而八部魔族又以修羅族最為強大，長居統領各族之位，故稱此地為修羅境。其境內多窪地沼澤、食人花草、蟲蟲巨莽，且瘴癘之氣萬佈全境，中土人獸皆無法在此長居。修羅境內八部之民茹毛飲血、不食熟物，野蠻凶殘、勇猛好鬥，為神州中土漢民長久之大患。

不過魔族雖時有襲村食人之傳聞，卻從無大肆入侵中土之舉動，其害尚不如北方匈奴為深，所以常為朝廷權貴所忽略，也因此埋下神州遭逢天劫巨禍之起端。

問：宇奧科技的成[illegible]

答：宇奧科技的成員為宇峻及奧汀兩家公司聯合指派人員所成立，從去年三月便開始規劃，六月時成立15人的研發團隊（若含支援則有20多人），九月時正式成立宇奧科技。（註：宇奧科技的總經理張啓新為原奧汀之副總經理，曾獲全國大專程式比賽之第一名，之前則負責過三國群英傳一、二代的主程式，還有奧汀內部多款遊戲的協力製作。）



問：宇奧科技成員是如何規劃進行[illegible]神州[illegible]的製作？



答：由於整個公司的參與製作者，都有接觸各網路遊戲之豐富經驗，所以在企劃初期是由大家來集思廣益整個大方向，往後則有六名企劃設定其細節（註：據說原本是五名企劃人員，但為了慎重起見，又調來　名企劃支援）

英雄豪傑齊上陣





前面的劇情介紹中，曾經提到神州大地將會有五種職業的志士挺身而出為民請命，而這五種職業正是玩家在遊戲中可以選擇的五種職業。遊戲中共分為勇士、劍俠、術者、僧侶、道人五種角色職業，每種職業又有男女兩種性別，共計十種造型可供玩家選擇。

遊戲當中的職業除了擁有各自的新手村之外，還有各自專屬的“職業據地”設定。遊戲初期會開放三個設為保護區（非戰區）的城鎮，而每個城鎮都置有五種職業的據地，像勇士的據地為軍營，劍俠的據地為劍派，術者的據地為祭壇，僧侶的據地為佛寺，道人的據地則為道觀。據地的功能以傳授所屬職業的玩家學習新的技能，並在此接受所分派所屬職業的特殊任務。

出身於“山林地試煉營”，精通各家兵器，擅於近身搏擊，為氣蓋山河的武神後世傳人。勇士能使用劍、刀、斧、鎚、槍、棍等遊戲中所有的兵器，可以穿戴所有的重裝防具，還能夠雙手持用不同的短兵進行戰鬥，或是裝備盾牌來提昇防禦，不過勇士無法學習所有的法術、暗器技能，但是依舊能藉由“符咒”施展某些低階的法術。

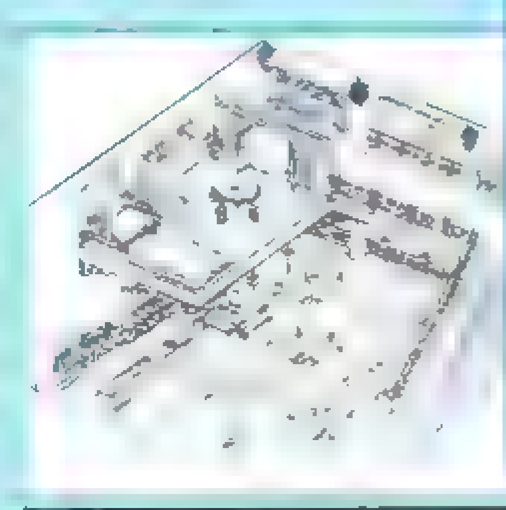
出身於“葬劍崖護法院”，專精劍技、御氣之術，並可兼修仙術、佛法，為文武全才的劍仙後世弟子。劍俠無法裝備盾牌、全身重甲，但是能夠與勇士一樣雙手持用不同兵器進行戰鬥；劍俠雖然無法學到許多武術方面的終極技能，但是在劍術方面的造詣卻能超越勇士，而且還能學習低中階的仙術與佛法。

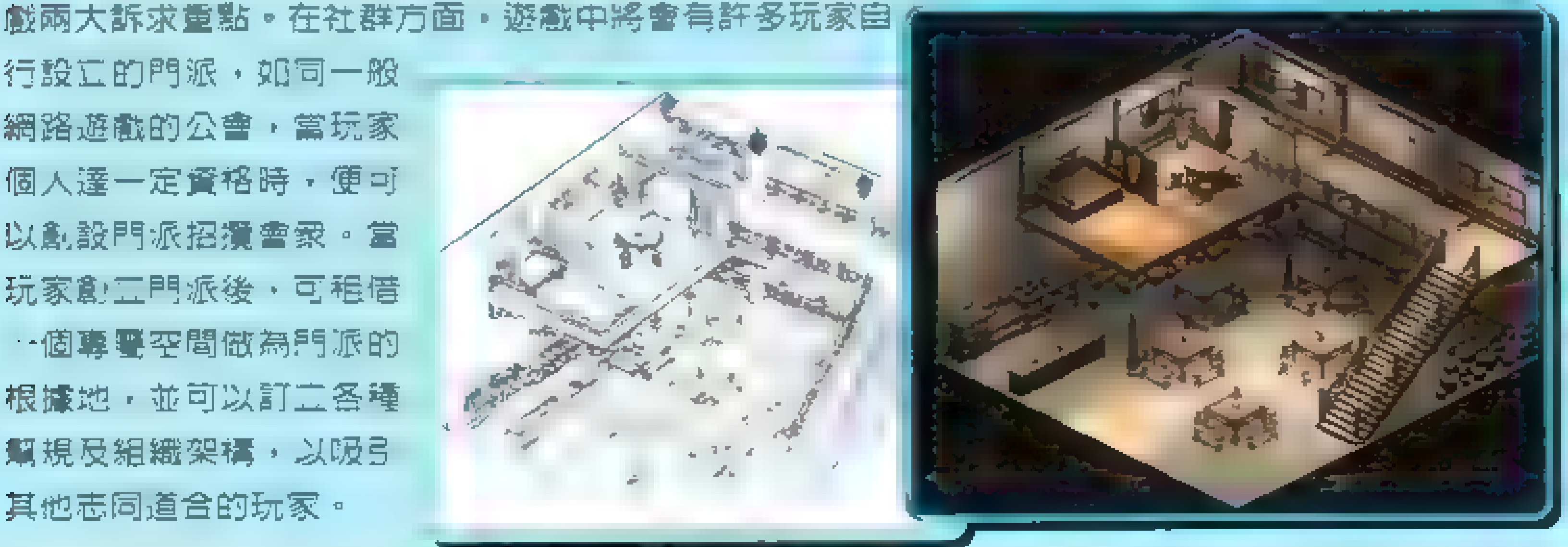
出身於“黑水潭地龍穴”，專修奇門遁術，慣用暗器、蠱毒，為身世成謎的魔女後代傳人。術者不能裝備金屬製的沉重護甲，也無法雙手同時持用兵器進行戰鬥，並只能使用劍、刀、棍、槍四類兵器，但是術者在暗器方面的造詣遠遠凌駕所有職業，有時藏於他們掌中的暗器，比看得到的兵刃更加致命。

出身於“踏雲頂梵天寺”，精通佛法，專超死靈亡魂，擅長治療、防護、輔助性法術，為法力無邊的活佛後世傳人。僧侶只能使用基本的劍、刀、棍等武器，無法穿戴過重的護甲防具；但是長年的清修與苦行，讓僧侶們鍛鍊出一身強健的體魄，所以在近身作戰方面的表現毫不遜色，算是法術與戰鬥兼具的角色職業。

出身於“紫霞山清心[illegible]仙術，擅長施展攻擊性法術，為嫉惡如仇的天師後代傳人。道人只能使用基本的劍、刀、棍等武器，無法穿戴過重的護甲防具，因為長久沉浸在玄思冥想中，以求悟透高深奧妙的仙術，致使道人們的體魄變得相當虛弱，雖然能夠施展出威力強大的法術，卻相當不擅長近戰肉搏。

答：神州是以古代中國的神怪傳奇為題材，以社群、事件為遊戲兩大訴求重點。在社群方面，遊戲中將會有許多玩家自行設立的門派，如同一般網路遊戲的公會，當玩家個人達一定資格時，便可以創設門派招攬會眾。當玩家創立門派後，可租借一個專屬空間做為門派的根據地，並可以訂立各種幫規及組織架構，以吸引其他志同道合的玩家。

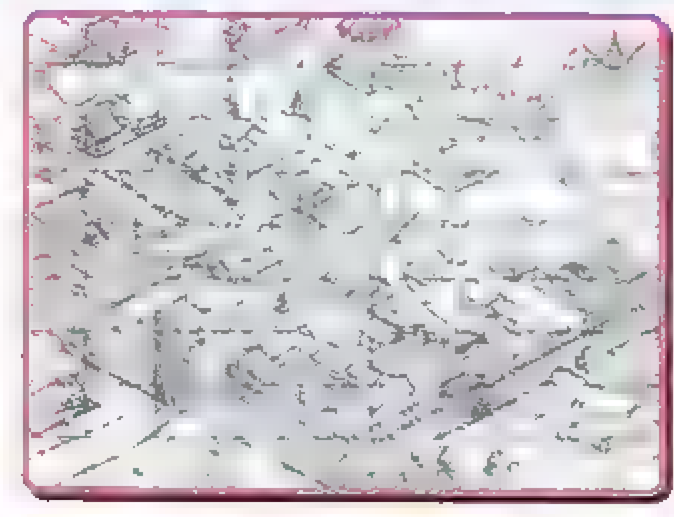




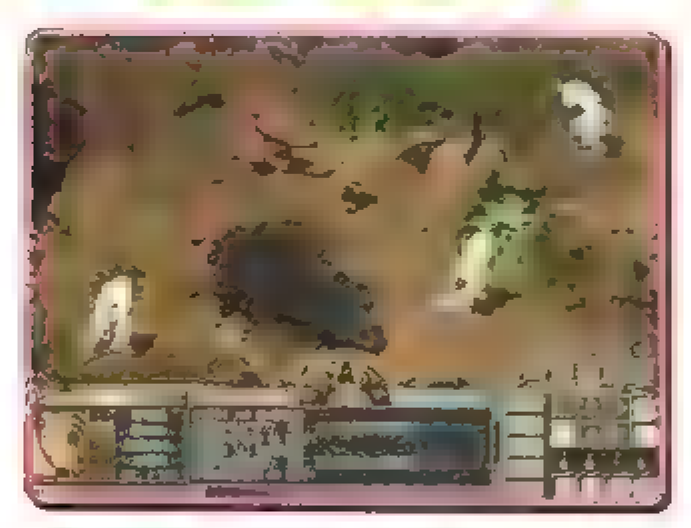
在任務方面，除了一般常見的任務之外，還有個職業及門派專屬之特定任務，只能由特定的職業或門派來進行；此外人物還有名聲值，會影響NPC對該玩家的態度，但不論其正負值，皆會有特定人士可交談，也就是說，除了好人可以與一般NPC交談外，壞人也會有其臭味相投的NPC前來搭訕或交予特定任務，讓玩家可以依其喜好來沉浸於遊戲之中。

保國衛民救神州

為了迎合市場玩家的喜好，遊戲玩法採用即時動作的方式，玩家人物的移動、撿取物品、進行戰鬥或施展技能等所有遊戲的動作，可以在場景中即時處理，不用再切換畫面進行戰鬥，也讓玩家更容易掌控周遭的情況，不用再猜測旁邊的玩家究竟在做什麼、要不要幫忙之類的。據製作單位表示，由於《神州》的規模相當龐大，第一期先開放二十多個場景，每張場景之間將採用切換的方式來銜接，其中最大的單一場景則有上百個 640 × 480 螢幕畫面之譜。

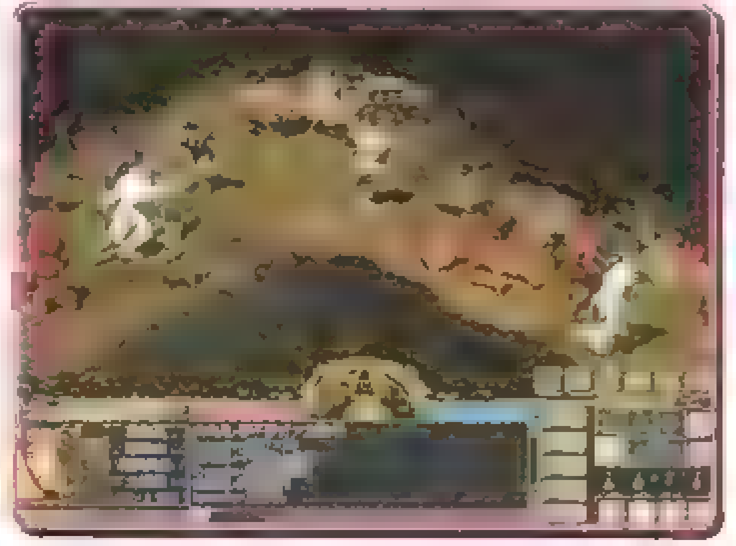






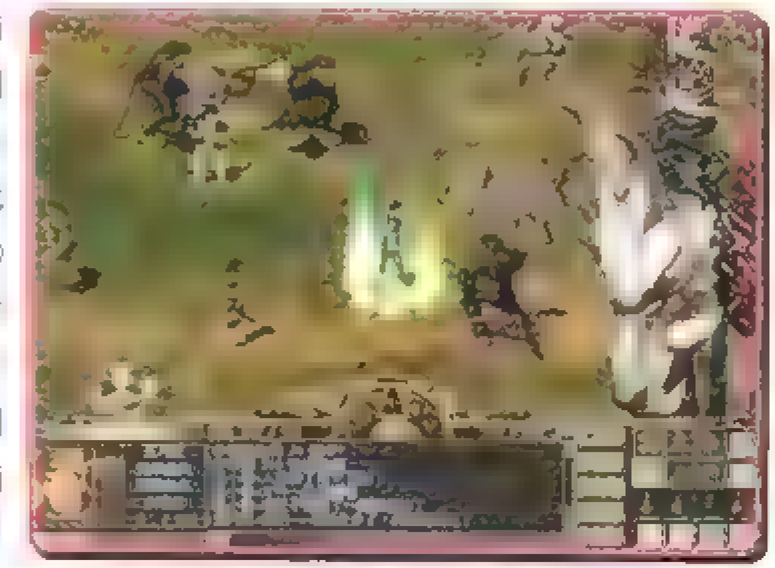
人物的移動方式有兩種：第一種可用滑鼠點場景上任一可走區域，然後操作的人物就會根據 AI 移動到指定點上；第二種則可以一直按住滑鼠左鍵，用拖曳的方式指引角色進行順暢的移動。若是要撿取物品，只需站在地面物件的旁邊，再對物品點選滑鼠左鍵即可。當人物要使用物品時，只要直接對物品點取滑鼠右鍵即可；不過為了更便利玩家，也可以將藥水、符咒等等常用的物品置於熱鍵框內，配合系統預設的1～4的數字鍵來當熱鍵使用。

另外遊戲當中還有情緒對話系統，製作小組相當體貼的提供了許多生動可愛的情緒符號，讓玩家在遊戲裡不再只能用生冷的文字來交流，更可以用這些情緒符號來表達玩家的情感。同樣的，玩家可以將常用到的情緒符號，設成 5 ～ 8 的數字熱鍵來便於使用。



在戰鬥方面，由於《神州》採用即時戰鬥系統，為了確保玩家不會誤傷他人，因此當玩家在攻擊、施展法術、使用技能時，都不會傷害到任何善良的 NPC 及其他玩家；除非玩家在攻擊、施展法術或技能時，同時間按下 "Shift" 鍵，才會進行所謂的 "強制攻擊"；如果在強制攻擊中傷害了善良 NPC 或其他玩家，就會變成人人厭惡的 "PK" 喔！

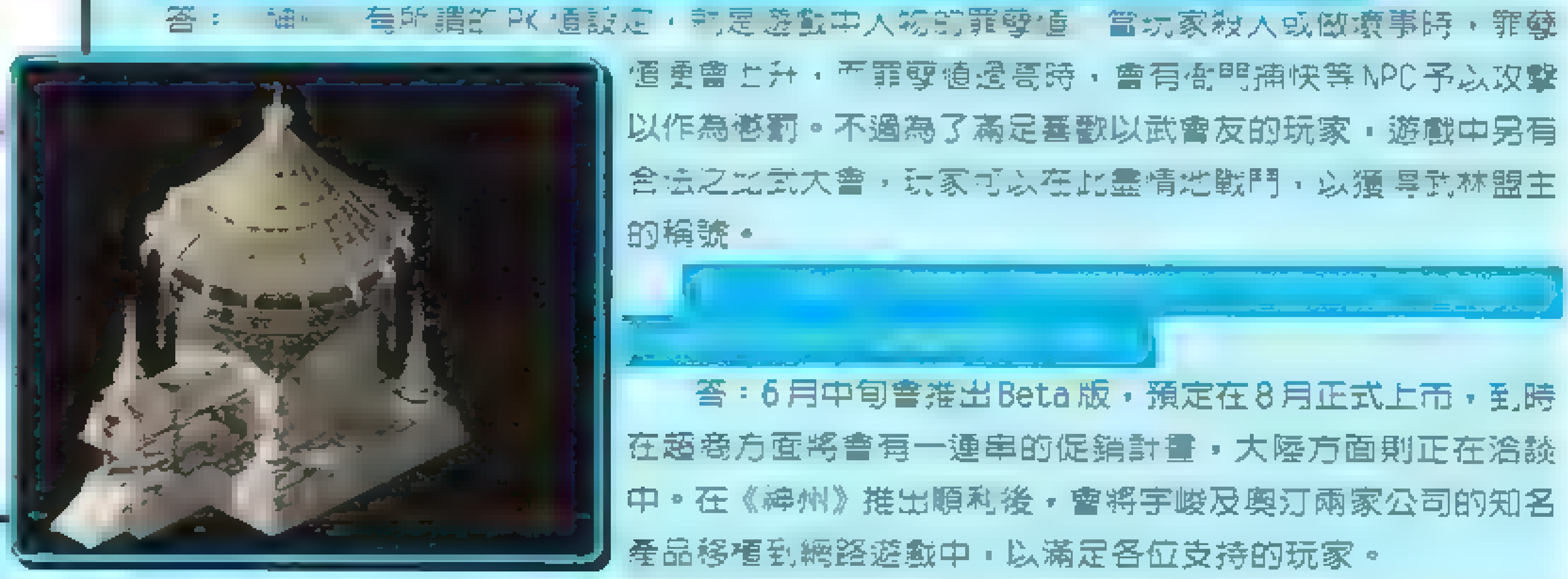
不過為了防止一些小白到處騷擾有心進行遊戲的玩家，在《神州》的世界中，設立了許多主持正義的 NPC，例如：神州捕快、朝廷官兵等等…，它們可是專殺 PK 玩家的 "狠角色" 喔！所以喜歡亂 PK 別人的玩家們可要小心啦！



後續報導

看完這次報導之後，各位讀者是否覺得意猶未盡？本仙人在下期將會再度前往製作單位，為各位進行更深入的探訪，敬請各位期待。

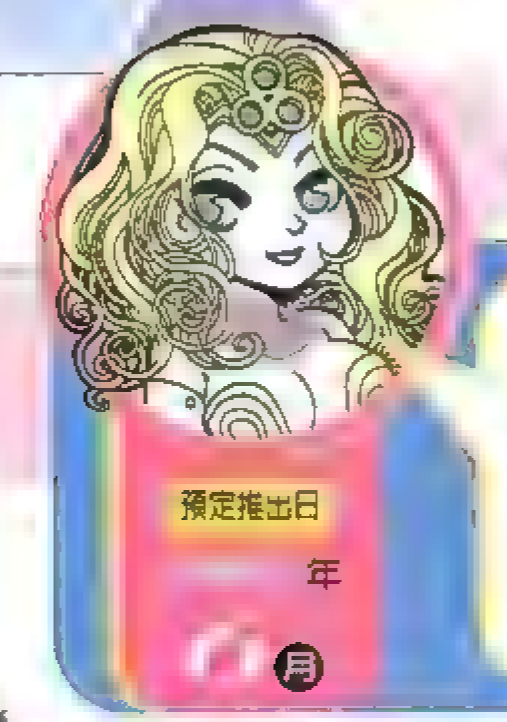




答：《神州》有所謂的 PK 值設定，就是遊戲中人物的罪孽值，當玩家殺人或做壞事時，罪孽值便會上升，而罪孽值過高時，會有衙門捕快等 NPC 予以攻擊以作為懲罰。不過為了滿足喜歡以武會友的玩家，遊戲中另有合法之比武大會，玩家可以在此盡情地戰鬥，以獲得武林盟主的稱號。

答：6月中旬會推出 Beta 版，預定在 8 月正式上市，到時在超商方面將會有一連串的促銷計畫，大陸方面則正在洽談中。在《神州》推出順利後，會將宇峻及奧汀兩家公司的知名產品移植到網路遊戲中，以滿足各位支持的玩家。

N-age



▶ 研究製造所：Esofnet ▶ 販賣流通所 易吉網

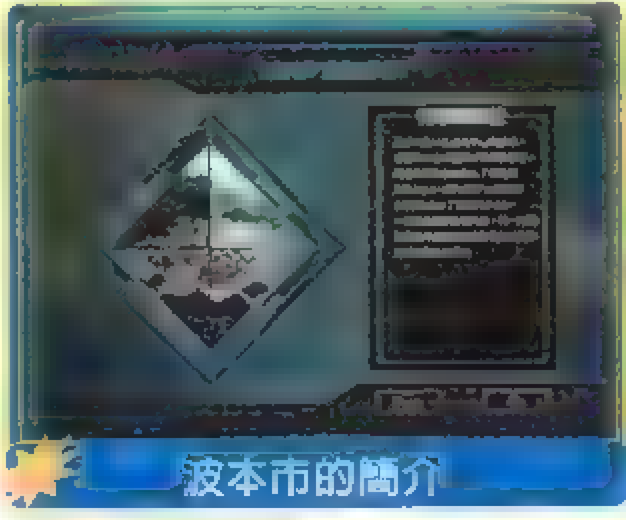
▶ 遊戲類型－線上角色扮演 ▶ 科技需求：PII 300、128MB RAM

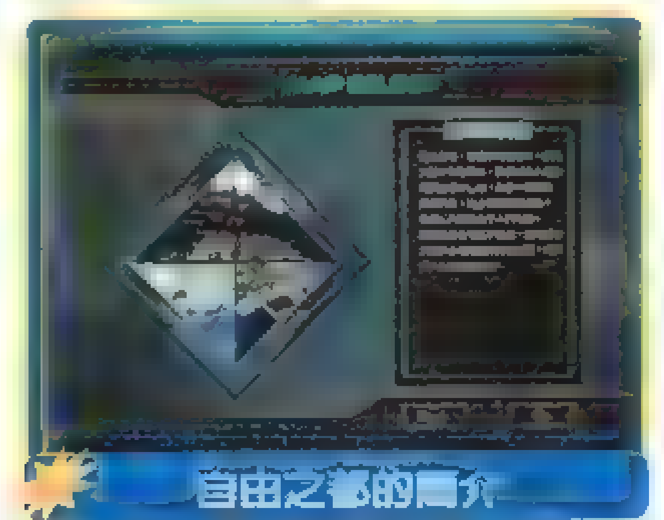
疑……大家想必對這個遊戲名稱感到一頭霧水，其實它就是當初名為《古惑人生》的那款遊戲，如今在測試上線之前，台灣易吉網把遊戲名稱正式命名為《N-age》，在5/20正式上線測試之前，沙雷納我特地再度深入《N-age》的遊戲世界，為人民帶來第一手遊戲須知，讓大家在測試的時候更能得心應手！

挑個最符合自己的造型、個性

進入《N-age》世界之後，首先選擇好喜愛的角色類型吧。共有男生與女生兩種性別，頭髮、服裝任君選擇，至於這個角色特性，就看你是想要也是一個武器專家或是空手道高手，還是要口若懸河、到處哈拉的商人？選擇好之後，系統會自動幫玩家安排好合理的屬性分配，不用玩家在傷腦筋囉！再來選定出沒的城市－波本市或自由之都等…　，進去所選城市之後，請提高警覺，因為開始進入最真實的虛擬世界冒險囉！




波本市的簡介


自由之都的簡介


親切的護士小姐會幫你補血哦！

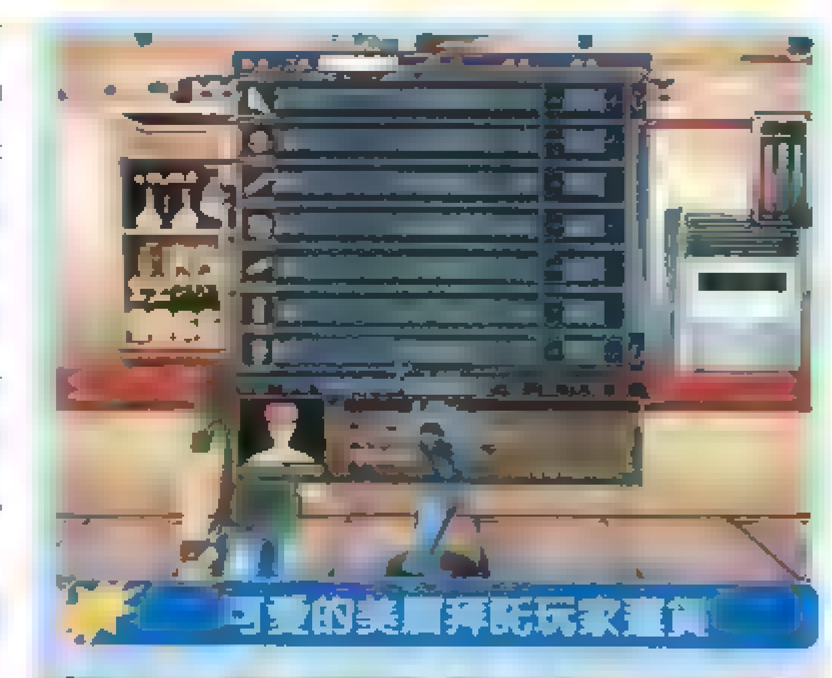
便利新手的免費醫療

任何遊戲最先要注意的，當然是民生問題囉！到底要怎麼樣賺到錢呢？就先到便利商店去接下打工任務吧！打開迷你地圖，滑鼠移到地圖上的圖點找尋一下便利商店的位置，確認之後就往前衝吧，不過沿途上都是會阻撓玩家的痞子凱利、史丹利、金剛芭比等，要是不快點衝過去，等一下不小心就會被圍毆致死啦！要是被打死了怎麼辦？沒關係，F11給他按下去，玩家就會被立刻傳送到醫院，在與櫃檯的護士小姐求救之後，馬上又是一尾活龍啦！等級10以下的新手玩家不需付任何費用，因此不小心多死幾次也沒關係啦！



過程驚險的運送任務

好不容易氣喘吁吁的跑到了便利商店，親切可愛的店員會麻煩玩家過去事務中心去幫她搬些漢堡運送過來，有可愛美眉的拜託，當然要馬上義不容辭的答應囉！只是事務中心在哪啊？走在路上發覺到處是流氓，真是有點恐怖，韓國的市中心也是這樣嗎@ @？害我總是東躲西藏，不過逃避這些惡勢力也不是辦法，《N-age》的警察們也只是不斷的公佈遊戲規則和遊戲指南，還有幫大家把犯罪的玩家抓起來，其他時候還是眼睜睜地看著我被打得慘兮兮。為了自保和提昇等級，我偶爾還是會回過頭來找一兩個來勢洶洶的傢伙單挑，他們受傷倒地後，還會有一些補充體力的食物和金錢掉下來，這就是讓我中飽私囊的時候啦！誰叫他們已經欺壓太多善良的百姓啊？最後花了一番功夫，躲避大尾流氓的追殺，跑到大老遠才來到事務中心，在其中的事務辦公室帶回了漢堡，店員親切的給了我一筆打工費，馬上又需要我出動為她搬一箱三明治。人不是鐵打的，接下工作之後，還是先到街頭去鍛鍊自己的身體吧。



可愛的美眉拜託玩家運貨



路上一堆惱人的流氓擋路



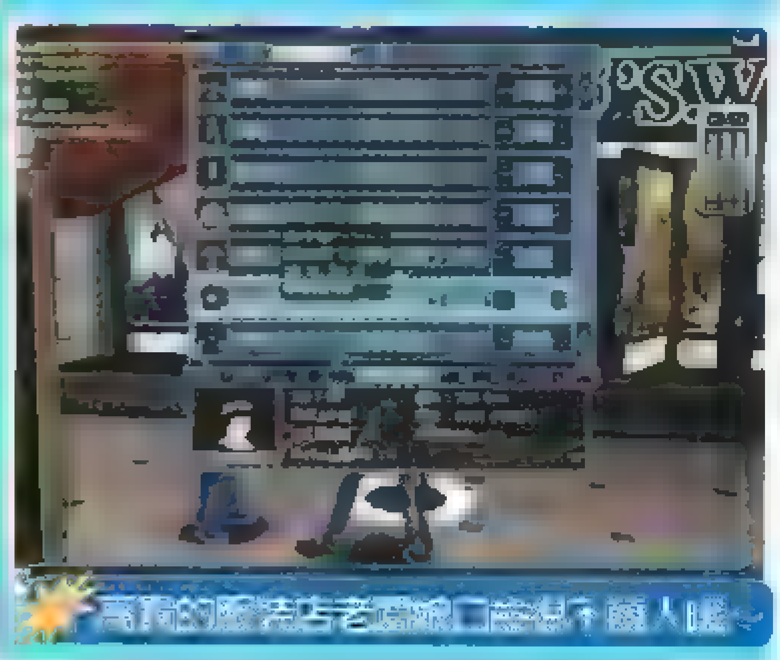
去選一身好行頭穿吧

上路之後，先遇到個瘋狗痞子，K他兩下之後卻引來了史丹利，一沒注意被一群人高馬大的流氓們圍毆，我都看不見自己啦！趕緊趁隙閃出被圍毆的窘境，躲進武器行裡面去，還是為自己挑選一把有利的武器來防身，武器店老闆看似個壯碩的大漢，原來也是個鐵漢柔情的性情中人，他告訴我「好武器要跟對好主人．．　　」。是是，少雷納我謹記在心。走出武器行，沿著建築物閃過那些無所事事的流氓，接下來到了服裝店，這家店裡賣的全是防身服裝、鞋子及增加屬性的首飾，這位高貴的婦人起先還客客氣氣的招待我，我一猶豫覺得錢囊缺乏，她居然說我：「哎呀，看你打扮的是什麼德行……」。哼，我當然嚥不下這口氣，馬上跟她買了頂鴨舌帽來戴戴，還挺帥氣的哩。



面惡心善的武器店老闆

戴個帽子，轉換心情



高貴的服裝店老闆娘口氣超不饒人喔~

有如"神功護體"的必殺技能

想想接下來還是來練練自己的必殺技能，看看我的技能表，在我SP數值底下可以運用的，有「Powerup」、「BreakDown」、「Critical」三種。我選擇好必殺技「Powerup」，再按下shift鍵，我就能使用這個技能嘍，喝！突然覺得醍醐灌頂，全身筋骨舒展，信心一漲，馬上衝進敵人陣營裡勇猛殺敵啦！這些技能都有時間性，快要消失的時候身上的光環會越來越弱，也會有通知此技能即將停止使用的訊息。不過這些必殺技並不是萬丹靈藥，不能讓你變成金剛不壞之身，還是要時時注意自己的血量，補充營養，不然莫名其妙倒地不起，都會讓你後悔不已啊！



看我的「Powerup」後去狠狠些修理流氓



特殊技「Powerup」可以增加攻擊力

玩網路遊戲，當然要跟網友交流

還躲避這些整天無所事事、神出鬼沒的流氓，我認識了兩個人，一個是胡姐兒和一個帥哥，大家都不是很熟悉但卻又愛到處亂晃，用情緒指令和這些新朋友打招呼，大家都玩得不亦樂乎，看看，真的是個帥哥吧，呵呵呵。和這些朋友可以做的互動指令，有握手、擁抱、接吻等，組隊的話則可以知道對方的健康狀態和等級。不過並不是會被隊長拖著跑的那種隊伍，大家自己還是可以做自己的事情，而是方圓70里內可以分享經驗值，大家一起來奮鬥吧！



來握握手來表示雙方的友好和禮貌

組隊合力，三兩下就把流氓解決的清潔溜溜

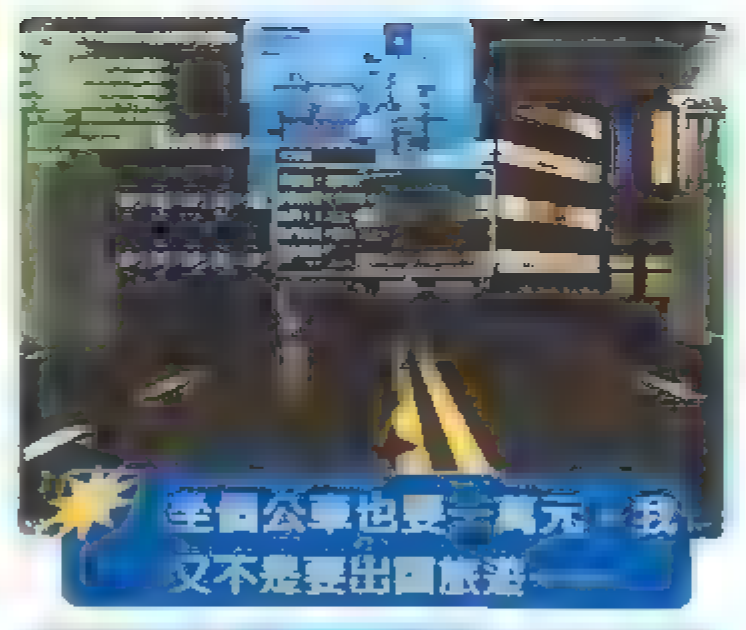
為了出外的公車錢拼命打拼

老是在同一個地方逛也有點膩了，就會去想坐公車換個地方逛逛吧。啥米！坐個公車怎麼這麼貴！10000 元要我這個肉腳去哪生呢？只好硬著臉，繼續去打擊犯罪。最多錢的流氓就是娜娜姐姐了，每次都掉個一、二千的獎賞，打倒娜娜姐姐周圍徘徊的打手狂狼也會有撞球桿掉出來，總比我手上這把木棍好多了，反正有了武器，就不怕娜娜姐姐的摧殘啦！娜娜姐姐那記迴旋踢真不是蓋的，可以把我踢遠一段距離，不過撞球桿沒看過短的吧？嘿嘿嘿，馬上也讓妳倒地不起，只能在地上喃喃自語啦！打累了在去接接打工任務，反正也只是三明治和漢堡，老是生意太好到缺貨，不過完成送貨任務，每次都可以得到一至二千不等的運費，每完成一個運送任務就去事務大廳逛逛，可以知道目前自己的執照到達階段。不過打工前記得先去買張執照，這樣才符合政府規定、品質保障、合格認可的送貨工作哦！

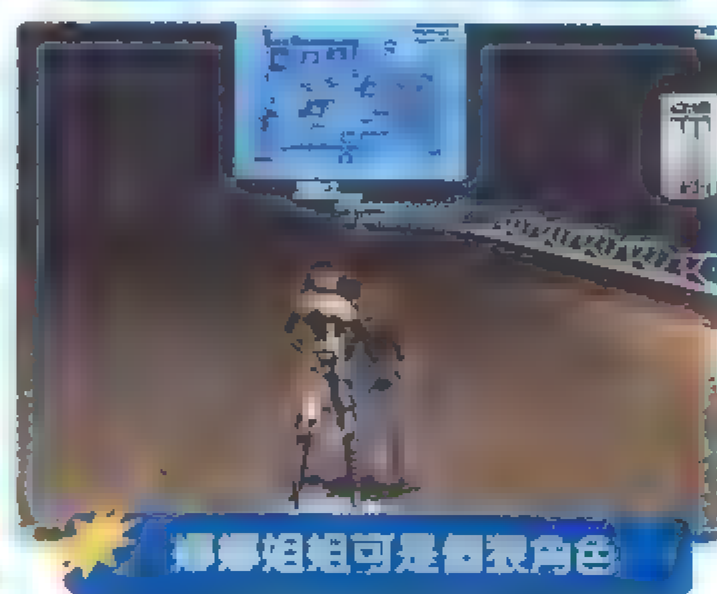




我是有執照的營業送貨員



坐個公車也要一萬元，我又不是要出國旅遊……



娜娜姐姐可是個狠角色

貴到不行的代步工具

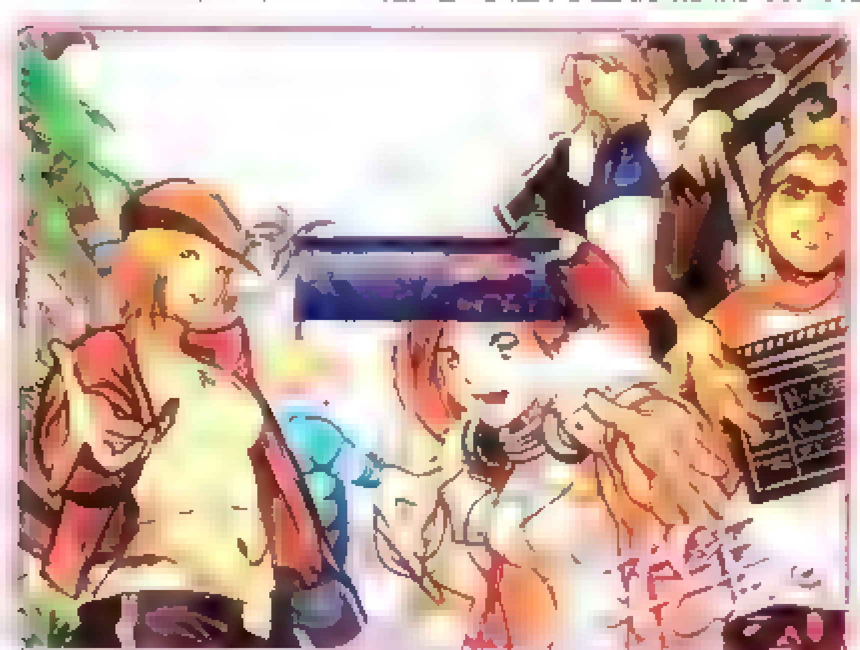
說實在的，常常這樣跑來跑去頗浪費時間的，有沒有什麼可以代步的工具呢？哦，來去機車行看看，哇塞！小綿羊一隻就要5000000元！我當場坐在地板哭給老板看，老闆太黑啦！重複台詞：要我這個肉腳去哪生呢？只能望著眼前一個帥哥騎車經過，後面那個位子，我連想都不敢想……。我立下毒誓，有一天我一定要成為遊戲裡面第一個騎哈雷機車的女玩家！哼哼！努力做著美夢：與帥哥一起騎著摩托車出遊，他在噴水池旁邊跟我告白……#^^#。



貴到不行的哈雷機車

美麗的戶外結婚廣場

走累了，來到中央廣場，找個涼椅歇歇腳吧！看我一臉輕鬆，其實想不到瘸子凱利其實就在眼前吧？哼，我現在手上有好一點的武器了，諒他們也不敢造次！休息了好一會，我決定在到處去逛逛，找到地圖上有個地名叫做戶外結婚廣場，哇，一定要去看看，到底是怎麼樣的景況。經過一片樹林，拐個彎，哇！另一番風景就印入眼簾！一座像是橫跨海岸的大橋就橫跨在眼前，當然，還是有在此盤據的流氓大姐，左轉彎進入一個入口，來到了一個美麗的噴水池前，在看到花型拱門和一大排的座椅，原來這就是漂亮的戶外結婚廣場，真棒！真希望有朝一日我也可以在這裡，和心愛的另一半在這裡舉辦盛大的婚禮，接受大家的祝福哦！此時我也逛累了，改日有機會再帶人民到《N-age》的其他地方逛逛。





腳痠坐一下吧



戶外結婚廣場

星際大戰之銀河系
Star War Galaxies

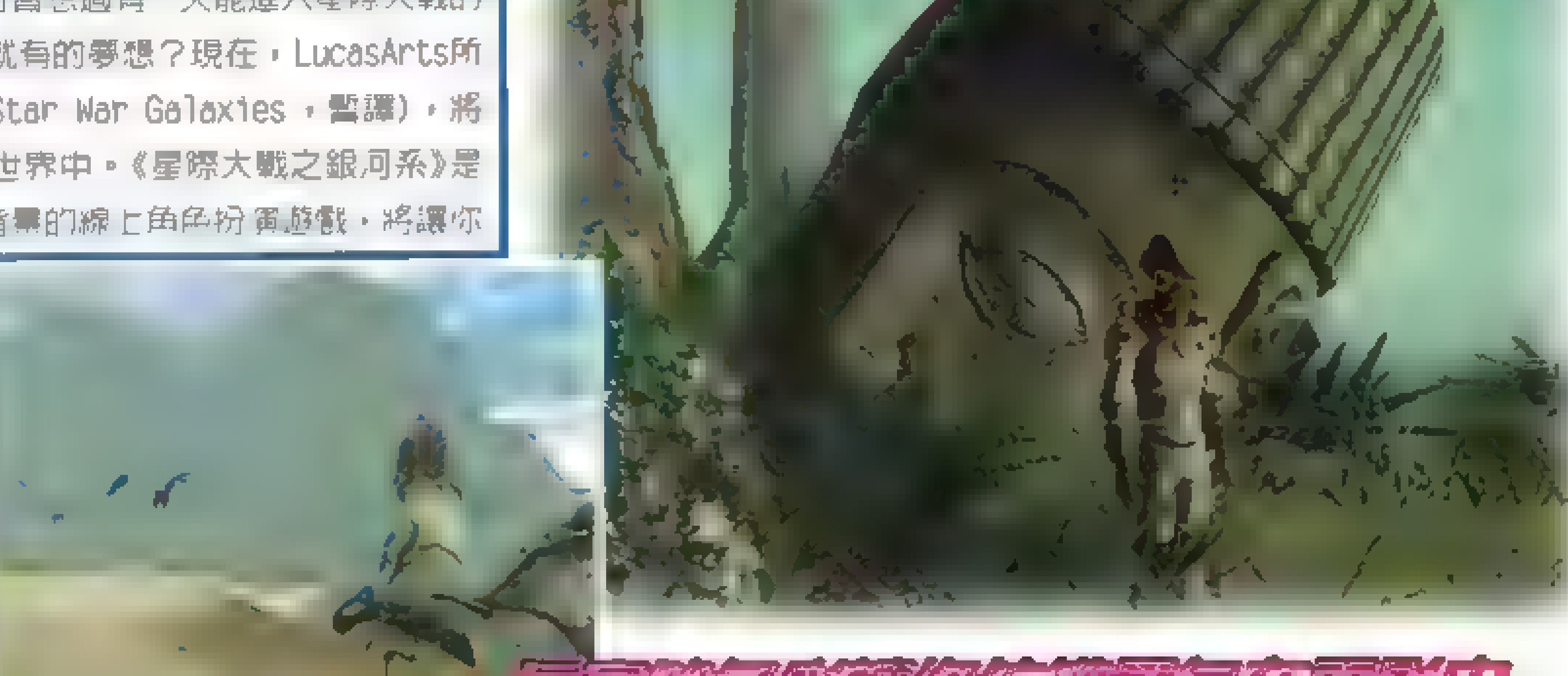


- 研究製造所：LucasArts
- 販售流通所：松崗
- 遊戲類型：網路角色扮演
- 科技需求：未定

Star War，一個令人嚮往的科幻世界。不久前二部曲也才剛上映，那股激動的思潮還在心裡頭鼓動著，讓人多麼想進入Star War的世界裡頭與天行者安納金一同冒險。現在LucasArts這麼快就放出了這消息，一則以喜，一則以憂。喜的是終於能親身體驗Star War那壯闊的冒險情節，憂的是又要花錢來更新電腦配備，泡麵的日子離我越來越近了……

親身體驗星際大戰世界

星際大戰影迷的玩家們，可曾想過有一天能進入星際大戰的世界中，實現這個自孩童時代就有的夢想？現在，LucasArts所推出的《星際大戰之銀河系》(Star War Galaxies，暫譯)，將讓你置身於善與惡的銀河鬥爭世界中。《星際大戰之銀河系》是第一套以星際大戰系列故事為背景的線上角色扮演遊戲，將讓你和來自全球各地數以千計的玩家，共譜一齣星際大戰的史詩故事。遊戲的時間是發生在銀河內戰的時期，而故事題材將不止取材自「星際大戰首部曲」或上映中的「二部曲」而已，其它的星際大戰系列電影也是遊戲創作的泉源。


融入獨特文化的冒險地點

逼真的畫面讓你彷彿置身在電影中

坐上這部飛梭想去哪?

搭乘交通工具往返各星球

《星際大戰之銀河系》是由全新的3D引擎來刻畫出你見過或未曾見過的星際大戰銀河世界，玩家在遊戲中可以搭乘交通運輸工具往返於各星球之間，每趟旅程須花費大約三至五分鐘的時間，而目前已知的星球包括Tatooine、Naboo及Yavin IV等，其它的星球則會陸續加入遊戲中。目前每個星球的範圍約有十六公里寬。另外，玩家也能在遊戲內建造並擁有房子和工廠設施等，設定自己在銀河中的角色，成為賞金獵人、商人或是走私者，甚至是絕地武士也都可以。未來遊戲也將提供資料片及升級片以提供完整的隊伍支援。此外，玩家在遊戲的戶外環境中，也可以流暢地從第一人稱視角轉變為第三人稱視角，以方便觀覽。


玩家能建造並擁有房子和工廠設施等


遊戲的每個地區有十六公里寬

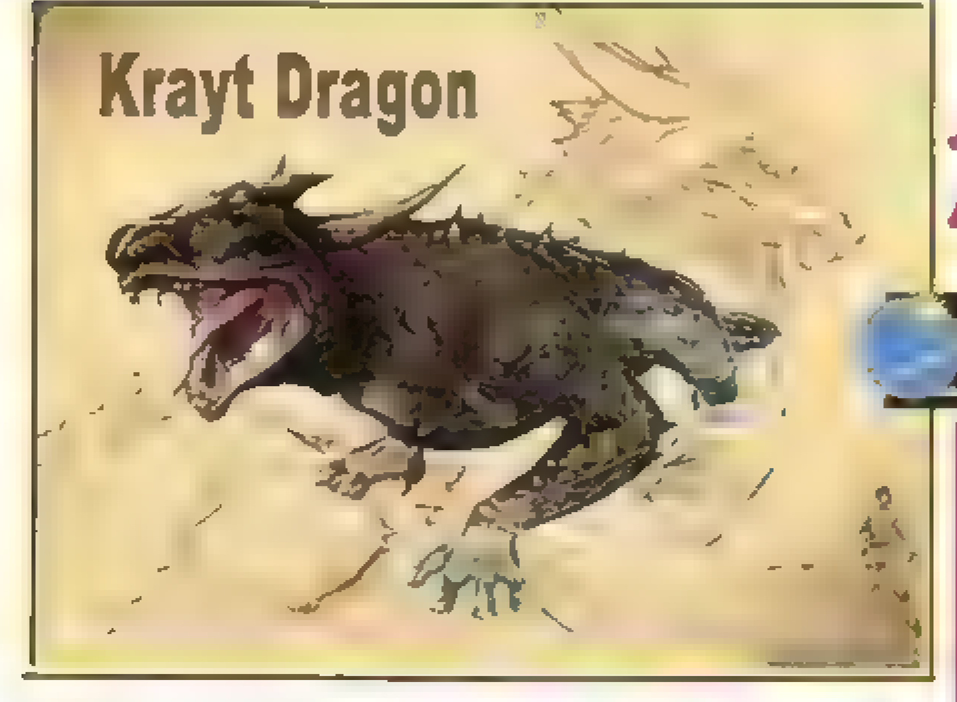
八種種族供玩家扮演

遊戲中有八種種族可供玩家選擇，分別是皮坦(Bothan)、人類(Human)、孟卡拉曼(Mon Calamari)、洛迪安(Rodian)、特蘭多韓(Trandoshan)、特威雷克(Twi'lek)、武技(Wookiee)及薩伯拉克(Zabrak)。每一支種族都有不同的優點和缺點。每一位角色將有六種基本屬性(後面再詳細介紹)和三種值，屬性將在角色發展上扮演重要的地位，並且將影響角色的能力。玩家可在創造角色時設定角色屬性，依所選擇的種族的不同，屬性也有差異。

上面提到的三種值分別是心志(Mind)、行動(Action)及健康(Health)，這些值是根據兩種不同的屬性而得，它們會決定值的大小及在完成一項任務後數值重新增加的速度。健康值代表角色目前的身體健康狀態，假如該值耗盡，角色可能癱瘓甚至被殺死；動作值是衡量角色目前立即備戰行動狀態的依據，此值決定角色可以執行何種體能任務(physical tasks)，以及執行的次數；至於心志值則決定角色的警覺性、心理的恢復力及處理具心理挑戰性任務的能力，該值決定角色可以忍受何種心理任務或攻擊及被攻擊次數。這些值將在遊戲中起伏變動，當角色執行任務或受到傷害時會下降，反之也會以不同的速率重新增加(依某些特定的屬性決定)，但假如其中某一個值完全耗盡，你的角色可能會癱在地上，或在某方面毫無行為能力。


八支種族裡的女性角色


玩家可以選擇扮演遊戲裡的八支種族之一

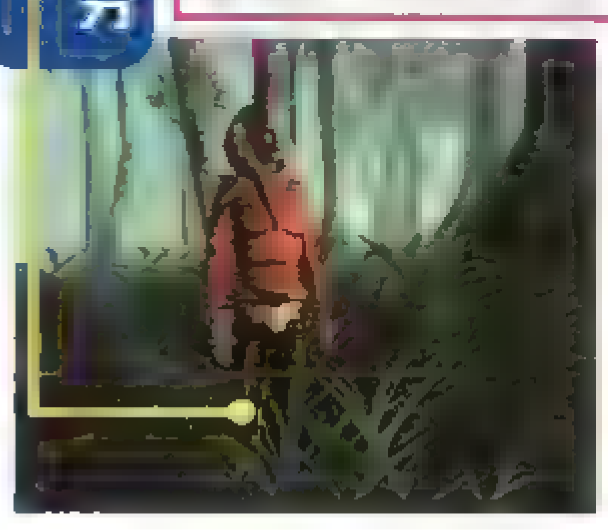


角色創造展現空前的彈性

要補充的是，為了保留遊戲的持續性，玩家在遊戲內不能扮演星際大戰系列的主要角色，例如韓索洛、天行者路克及莉亞公主等，也不可以殺掉達斯瓦德(Darth Vader)這類的重要人物。此外，為維持星際大戰的遊戲氣氛，玩家所屬角色的命名是有規則的，像是不可以把角色取名為「LuukSkywalker777」等雷同的名稱，畢竟這有魚目混珠之嫌。然而，玩家可以依其選擇要發展的技能，而取得職業頭銜。

在角色外型的創造上，《星際大戰之銀河系》展現了線上遊戲空前的彈性，例如玩家可以設定角色的臉部及身體，還可以調整嘴巴的大小、眼睛的形狀及鼻子的大小等，另外也可以調整皮膚的顏色和髮型等，甚至還可以為角色的臉部加上疤痕，而髮型也有年老和年輕的款式，讓玩家將角色塑造成年輕人或老年人的感覺。值得一提的是，玩家角色身上所穿的衣服是3D物件所構成，而且可疊上三層，也就是說，玩家可同時為角色穿上襯衫、背心及長袍等衣物。


女性武技人草圖


3D人物造型十分細膩

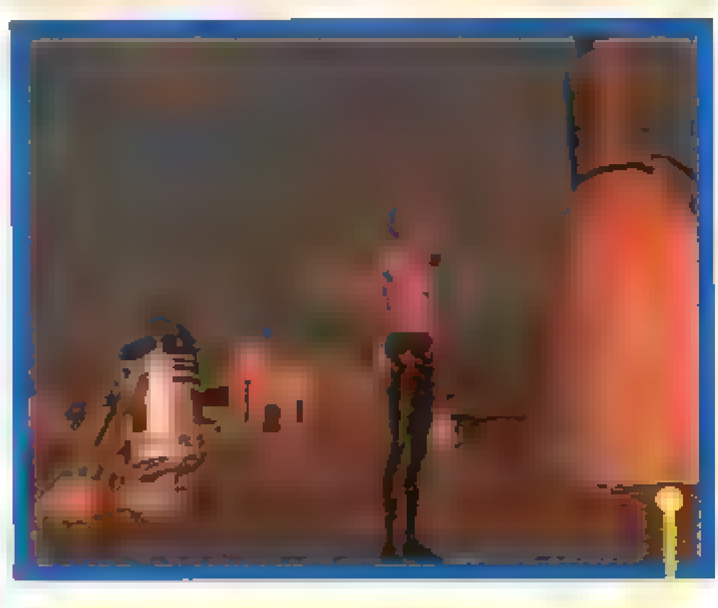

歡迎你在銀河系裡扮演我

六種決定能力的屬性



六種屬性分別是力量(strength)、體格(Constitution)、速度(Quickness)、耐力(Stamina)、集中力(Focus)及意志力(willpower)。力量可衡量角色的體力以及執行動作的效率，力量越強，角色的健康值就越高。體格與身體的強壯與否，以及從受傷中恢復的程度有關，角色的體格越好，復原的能力就越佳。速度可判斷角色的反應，數值越高，動作就越快且越有效率，速度與角色的動作值息息相關。耐力是衡量角色忍受度的指標，耐力越好，能進行動作的時間及次數就越多，耐力與角色的動作值密不可分。集中力是衡量角色集中能力的依據，角色的集中力越好，就越不容易分心，而且心理活動的消耗就越少，集中力和角色的心志值有關。意志力是衡量角色心志的基礎，角色的意志力越高，在心志耗損或受傷後恢復的速度就越快。和許多傳統RPG遊戲不一樣的地方，《星際大戰之銀河系》裡沒有所謂的關卡，而玩家的角色升級也更有彈性，遊戲是建立在技能制系統上，擁有的技能將大大地限定你的角色屬性和相關的力量。





惹人喜愛的R2將在遊戲和玩家見面



星際大戰的原創生物將在遊戲裡出現

角色發展採用技能制系統

《星際大戰之銀河系》採用架構在技能樹之下的技能系統，遊戲裡有多種技能樹及職業，包括戰鬥、手工及政治等等。當玩家取得新技能而提升等級後，將會進一步取得新能力，而特殊化技能必須是在樹狀結構裡低階技能的大部份角色才能習得，而某些技能的取得會要求玩家先具備特定的先決條件。

每一項的技能都需要技能值，在玩家還沒有被限制學習前，玩家都可以取得技能，能取得何種類別將依學習何種技能決定。如果玩家只想學習一種技能，而只在該技能內精益求精，遊戲也允許以這種方式發展角色。另外，如果玩家發現該技能並非是他想學習的，那麼他也可以中途放棄，而將原技能值轉作其它技能值之用。

技能是以職業劃分，例如選擇當機器人工程師或賞金獵人，玩家可以完全控制所選的技能和所發展的職業，譬如可以讓角色學習許多不同的職業，或是只發展一或兩種專長，讓角色成為該職業的大師。取得技能不只是單純地"購買"技能那麼地簡單，因為在取得這些技能之前，角色可能會被要求完成某一特定的任務，或者必須擁有或使用某些技能，或者已經達到某一種程度狀態。如前所述，技能是由職業組成，每種職業開始時都有些基本技能，然後再向上發展成許多特殊的技能，角色在某一特定職業的發展越高，他在該領域的專長就越多。另外，如果玩家對眼前的技能沒興趣，可選擇跳過不學。在遊戲的任務方面，遊戲會自動為玩家產生任務，但玩家之間也可以為對方製造任務。例如，韓索洛可能在某特定時間內為賈霸完成運送香料的任務，但卻把香料搞不見了，無法達成約定的結果將帶來賞金獵人追捕他的後果。目前已知遊戲內將有一百項個別技能，包括基本頭銜(title)技能、特殊技能及混合技能等。



武技人戰士

玩家將可以扮演絕地武士

據了解，玩家在遊戲裡也可以扮演絕地武士，但遊戲目前仍未公佈，只知道成為絕地武士的修練過程將會非常艱辛，但是練習精通的玩家將會得到回報。另外，修練絕地武士並沒有職業和種族的限定，玩家也可以選擇修練成黑暗絕地武士，但需注意，若成為黑暗絕地武士，你的處境將會非常危險。忘了說一點，成為絕地武士後的你將可以學習並使用光劍和原力。

也許是受了《黑與白》(Black and White)的影響，玩家在遊戲內也可以馴服、訓練及照料異星生物，設計者把這項技能安排在生物照料職業(Creature Handling profession)裡。另外在遊戲內也有採礦及醫療技能，以醫療技能為例，它可以讓玩家做出更好的藥物，進而創造出某些化學及醫療原料；值得一提的是，遊戲內還有語言技能，它可以讓玩家學會更多的語言，每種語言都有字數限制以及種族限制，但隨著玩家在技能上的進步，將能學會更複雜的語言。



Gnort造型有點像沒有鼻子的大象









具自主性的PvP系統

雖然玩家對玩家的互動是網路遊戲中要素之一，但玩家可以選擇是否和其它玩家進行戰鬥。在遊戲裡，玩家間的PK系統讓你具有自主性，若你想成為好戰份子，必須符合下列條件之一，包括宣告你是某一派系的一份子，例如跟帝國或反抗軍聯盟或哈特犯罪帝國(Hutt Criminal Empire)，或者你必須是某一玩家聯盟(Player Association)的成員，而且已同意與其它玩家聯盟進行戰鬥，再者則是加入蠻荒地區(Wild Are)。新手必須從停戰區開始遊戲，在該地區裡，玩家對玩家之間的侵略行為是被禁止的。另外還有一種所謂的安全地區，在該區裡只能在對方是敵人的狀況下才對對方交戰。另外，如果玩家攻擊非玩家角色的話，便很容易遭到其他玩家的攻擊，至於在蠻荒地區裡，玩家將成為被攻擊的潛在目標。然而隨便對其它玩家發動攻擊，也可能造成嚴重的後果，因為，如果你攻擊的對象不是敵人，你可能遭到被放逐(outcast)的命運，這將剝奪你對其他玩家發動攻擊的能力，直到放逐的狀況解除為止。



氣候效果將影響整體戰力

目前設計人員還打算在遊戲中加入氣候效果，氣候效果將會影響到移動速度、戰鬥能力、視野限制及對其它不具防護力的角色所欲施加的傷害意圖。但在遊戲的第一版裡頭，玩家將看不到季節變化，因為目前的氣候效果還在開發中，預計在之後的版本裡頭才會加進去這項要素。另外，在遊戲裡的經濟活動與其它遊戲非常不同，因為遊戲裡幾乎沒有任何非玩家角色或伺服系統會從玩家身上購買物品，這意味著，如果你想透過製造物品賺錢，你應該製造些其它玩家需要或想要的東西。為了協助製造者能把商物品賣給潛在的客戶，據了解，設計師將設法提供能促成玩家間進行買賣的系統，包括玩家經營商店以及建立大宗物品市場等機制。另外若玩家習有工程專技(Discipline)，你將可以對手工製造的物品進行破壞或修復。

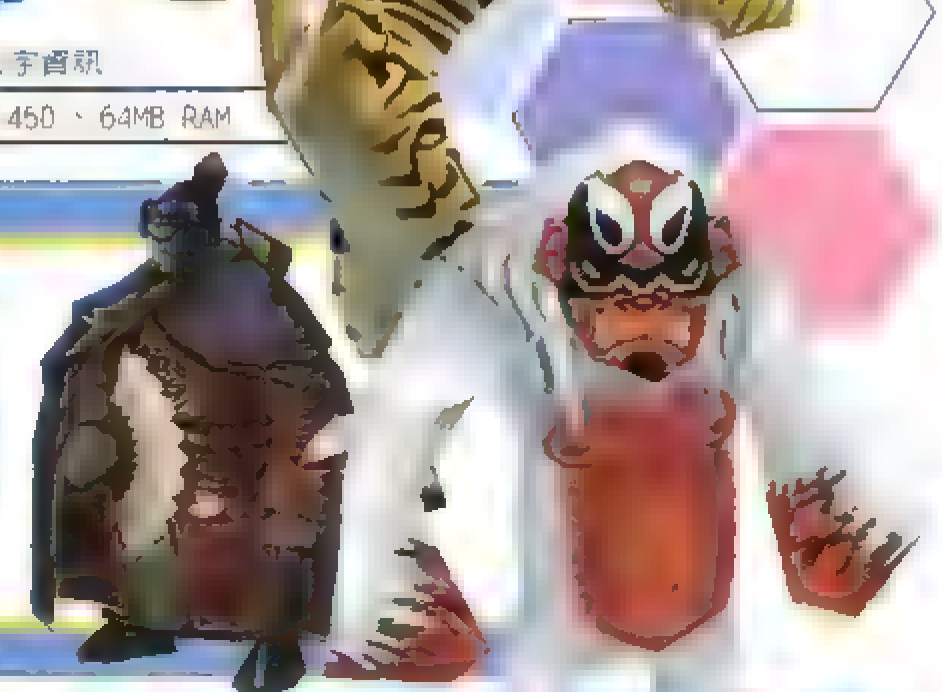


軒轅劍肆

- 研究製造所　大宇資訊
- 販賣流通所　大宇資訊
- 遊戲類型　角色扮演
- 系統需求　PII 450、64MB RAM



由於前兩期都提到《軒轅劍肆》的最大特色是"天書系統"，為了讓各位更清楚整個系統的運作，本仙人特地前往大宇資訊，實地瞭解整個天書系統的運作過程，再為各位做更詳盡的報導



自給自足的天書世界

由於遊戲的故事背景為秦朝，為了避免各地殘餘勢力起兵造反，秦始皇特地將全國民間的鐵器及兵刃搜括一空，同時平民百姓也不得買賣鐵器及各式兵器，不過還是有些人為了利益，私底下仍進行武器的買賣，不僅價格昂貴，而且還可遇而不可求。

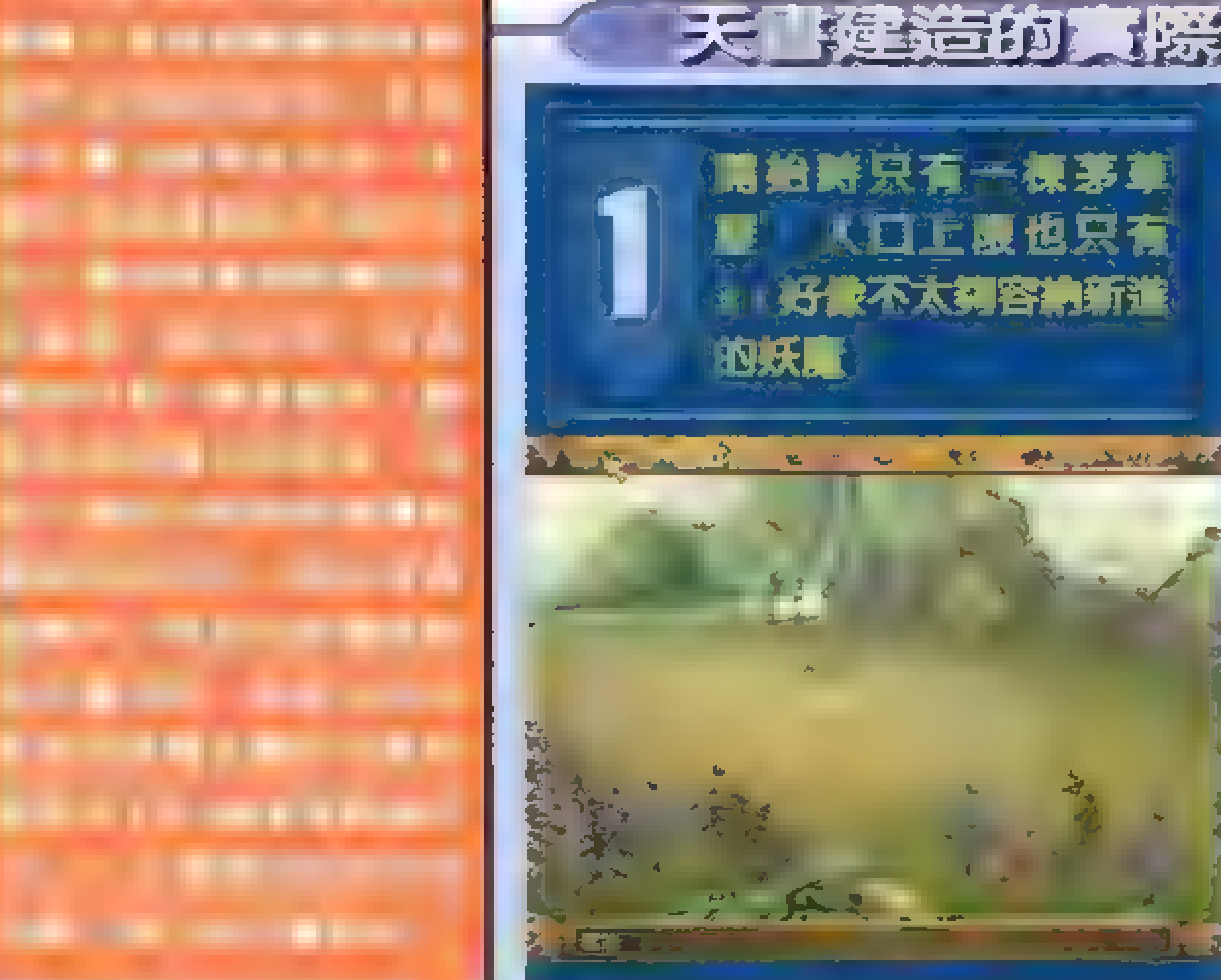
為了合乎時代背景，同時也讓玩家獲得更多的樂趣，因此遊戲中創設了天書系統，讓玩家可以用各地收集到的資源，自行生產武器防具等物品，甚至能開發出商店買不到的法寶等。讓玩家不再為了裝備升級而苦苦練功賺錢，還可以得到養成遊戲才能獲得的創造個人化世界之成就感



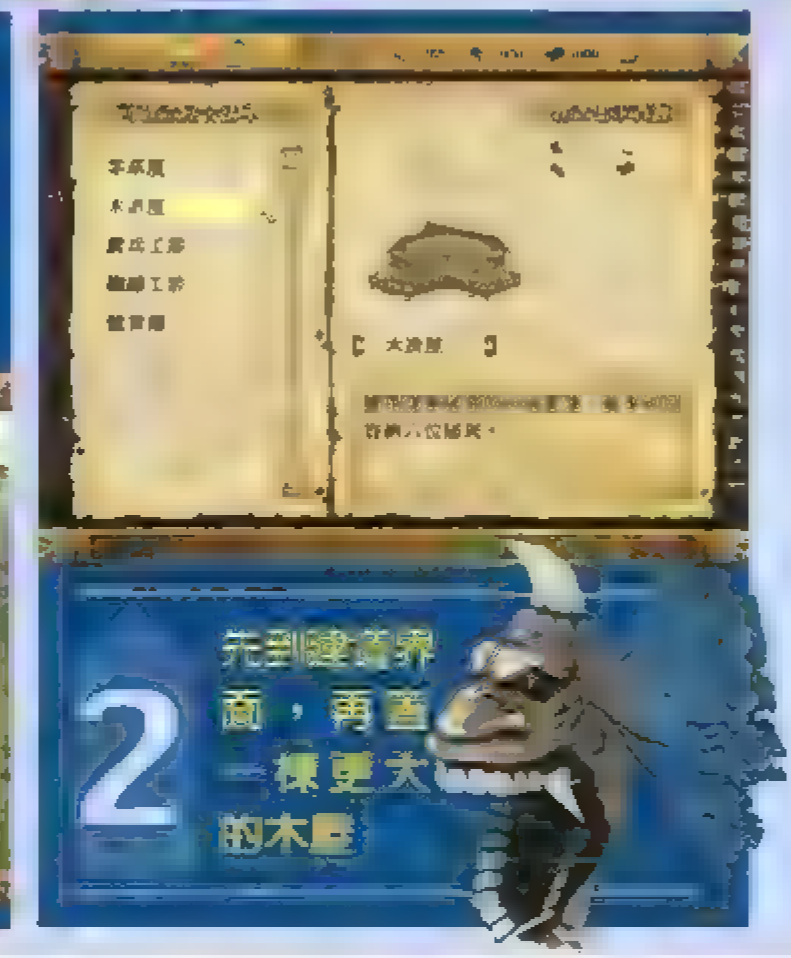
▶由三個不同角度觀看的天書世界

天書系統的架構

天書建造的實際過程



1 開始時只有一棟茅草屋，人口上限也只有[illegible]，好像不太夠容納新進的妖魔



2 先到建造界面，再蓋一棟更大的木屋

罕見的神怪奇獸

既然天書系統的發展是以妖魔為重點，除了一般常見的怪物之外，是否可能將一些力量強大的妖獸鬼神也納為己用呢？這一點是相當有可能的。在此製作單位提供了一些傳說中的奇獸，讓各位稍微瞭解一下牠們的出處及習性

黑龍

民間傳說中的神獸，擁有呼風喚雨的能力。

九尾天狐

等級修煉到最高的狐仙，喜歡幻化成美女去迷惑眾生。

麒麟

傳說中的吉祥獸，非常的稀有，通常出現時會帶給人們幸福。

開明獸

崑崙仙境的守護神。任何心存邪念者在牠面前皆不能通過牠的試煉。

雲生獸

風伯和雨師的專用乘獸。



3 決定要蓋在哪裡，由於整個天書世界的空間有限，所以要好好思考並利用

4 [illegible]房子建造好的一瞬間。

5 當能容納6人的木屋蓋好後，人口上限也變成6

6 繼續捉妖以充實天書內的妖魔陣容

天書世界中的各式建築

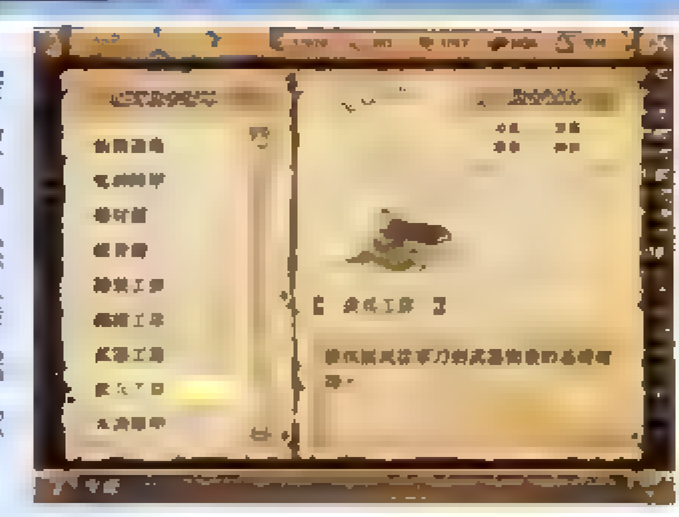
為了讓被捕獲的妖魔能順利執行牠們的職責，就必須建造適合的房屋，讓牠們得以發揮所長。上一期報導曾提過建築物有四大種類，而本期則將更詳細地介紹這些建築物的資料，讓各位瞭解天書世界的奧妙。不過由於製作單位希望保留給玩家一些驚奇，所以有一些建築物的名稱將不會列出，留待各位自行發掘了。

可供建造的建築物分為四個種類：



居住類

用來提供妖魔的居住空間，戰鬥中收伏的妖魔都放在此處。要隨時檢查天書中的居住空間是否已滿，不然在戰鬥中好不容易遇到一隻千載難逢的怪物，卻發現居住空間已滿時，那可是會欲哭無淚的。





茅草屋：怪物居住的基本建築，最多可以容納 3 位妖魔

木造屋：怪物居住的中級建築，最多可以容納 6 位妖魔

磚瓦屋：怪物居住的高級建築，最多可以容納 10 位妖魔

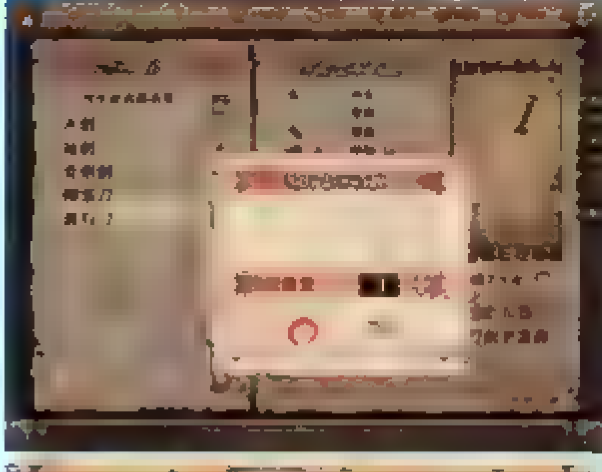
生產類

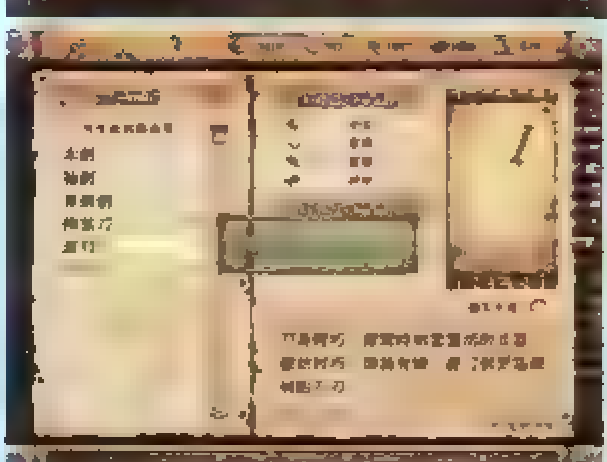
讓妖魔進駐此地後，便可以生產製造各式武器、防具及物品，有時還可能會打造出一般市面買不到的武器防具。可細分為武器屋、防具屋、物品屋及法寶屋等四種，當進駐的妖魔愈多就愈能提升該建物的效率。



武器屋

驅使妖魔去從事生產製造各式武器的建築，若找到非常珍貴稀少材料資源，還有可能會生產出一般市面買不到的神兵利器喔。





鑄兵工坊：讓妖魔從事刀劍武器開發的基礎建築。

武器工坊：讓妖魔從事刀劍武器開發的中級建築。

讓妖魔從事刀劍武器開發的高級建築。



防具屋

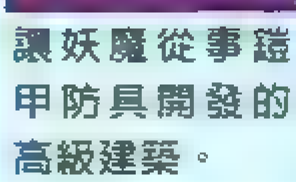
驅使妖魔去從事生產製造各式護具的建築，若找到非常珍貴的稀少材料資源，還有可能會生產出一般市面買不到的護身寶甲喔。





織鎧工坊：讓妖魔從事鎧甲防具開發的基礎建築。

鍛鎧工坊：讓妖魔從事鎧甲防具開發的中級建築。



讓妖魔從事鎧甲防具開發的高級建築。

仙術道場



姬良向妖魔學習仙術的地方，只有姬良與能夠操縱仙術的妖魔才可進入，可以研發各妖魔所具備的特殊能

讓主角們學習使用這些法術及特殊能力。值得一提的，便是每個道場只能容納一名妖魔進駐，而且要學得更高級的技能或法術時，得先讓仙術道場升級才行。

法寶屋



這些法寶也就是所謂的特殊裝備，玩家在遊戲中將會發現它的作用

讓妖魔從事法寶開發的基礎建築。



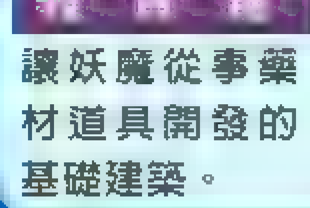
讓妖魔從事法寶開發的中級建築。

讓妖魔從事法寶開發的高級建築。

物品屋



驅使妖魔去從事生產製造各式物品的建築，是旅途中不可或缺的補給重地



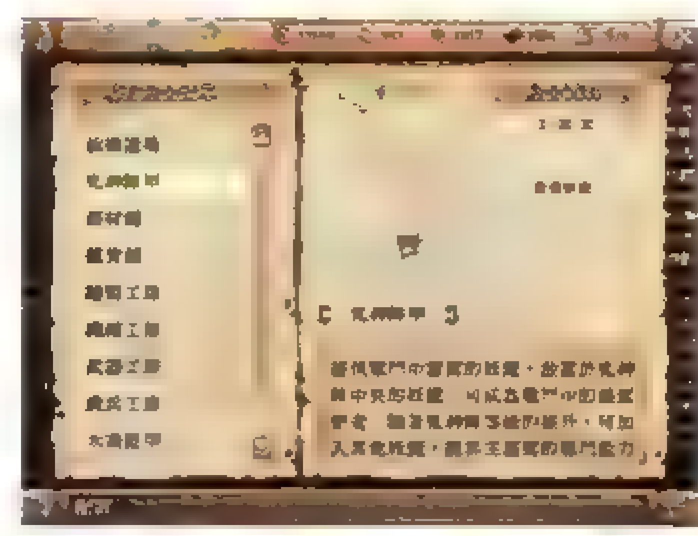
讓妖魔從事藥材道具開發的基礎建築。

讓妖魔從事藥材道具開發的中級建築。

讓妖魔從事藥材道具開發的

鬼神陣

天書中的妖魔除了會從事研發及生產外，也可以如同以往軒轅劍系列的"護駕"般，召喚到戰場中參與戰鬥。鬼神陣中一共可以放置5個妖魔，不過只有中央的妖魔才是戰鬥中可以呼喚出來幫助戰鬥的護駕使者，其它的空格則需隨著鬼神陣等級的提升，才可以加入其它妖魔，以提昇主護駕的戰鬥能力。如果護駕使者不幸陣亡時，則這些擺生升屬性用的妖魔則會取代原先的護駕使者進行戰鬥。



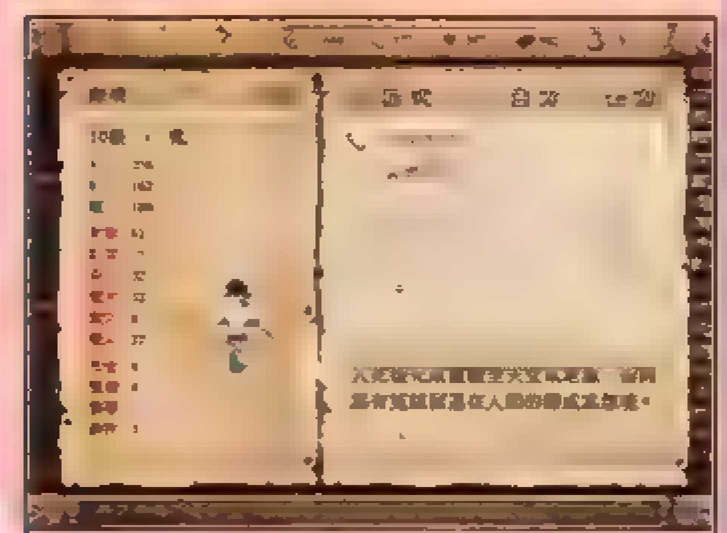


建築所必須的資源種類

雖說是個具體而微的小世界，若沒有足夠資源的話，還是無法搭蓋建築物及生產各種物品的。天書的運作主要以下列的資源為主：

金屬	因受秦朝法令限制，民間禁止買賣金屬物品，所以得在迷宮或事件中取得
木材	由戰鬥或迷宮中得到
煤炭	同樣由戰鬥或迷宮中得到

另外天書中還有所謂的"人力"，也就是天書世界中的妖魔，不同的妖魔也會有相異的能力，有的妖魔善於生產武器，有的妖魔善於戰鬥，所以要依其屬性慎選之。妖魔除了一般戰鬥用的屬性之外，有關生產方面則有以下4種，其數值越高者能力越強





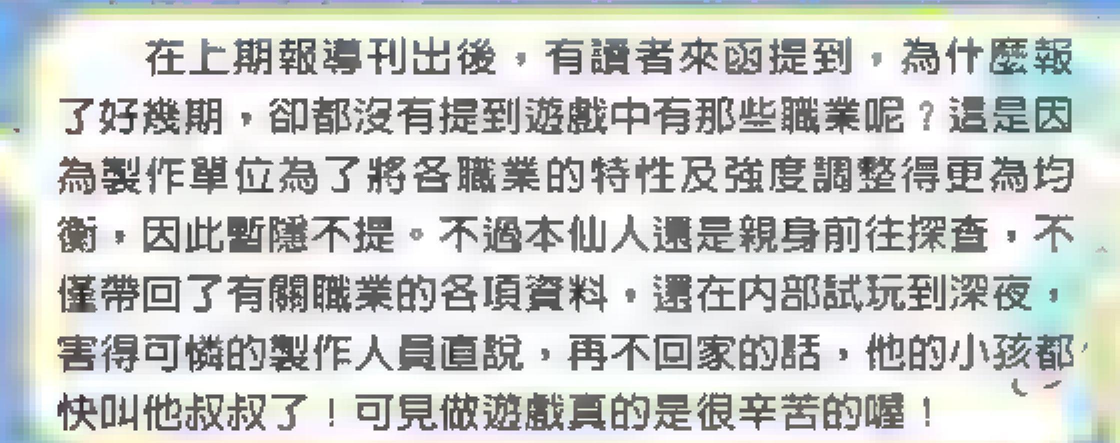


軒轅劍online Chain of Life

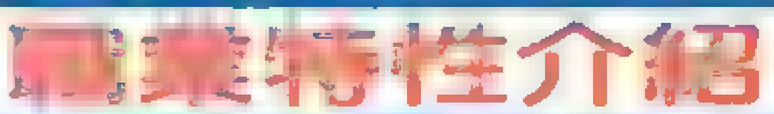
研究製造所：大宇資訊　販賣代理商：大宇資訊

遊戲類型：線上角色扮演

預定推出日 年 9 月



在上期報導刊出後，有讀者來函提到，為什麼報了好幾期，卻都沒有提到遊戲中有那些職業呢？這是因為製作單位為了將各職業的特性及強度調整得更為均衡，因此暫隱不提。不過本仙人還是親身前往探查，不僅帶回了有關職業的各項資料，還在內部試玩到深夜，害得可憐的製作人員直說，再不回家的話，他的小孩都快叫他叔叔了！可見做遊戲真的是很辛苦的喔！



職業特性介紹



藥師

古老而受人尊敬的職業，具有古老的藥草知識，可以治癒各種戰鬥造成的傷害；但是有些較高等級的技能，則需要有特殊藥材輔助才能得以施展，是所有職業中唯一可以回復體力的角色，是組隊時不可或缺的重要人物。



適用種族

天人、人類。

主要使用技能

回復體力、治療各種狀態及起死回生的能力。

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
4	4	8	5	6	6

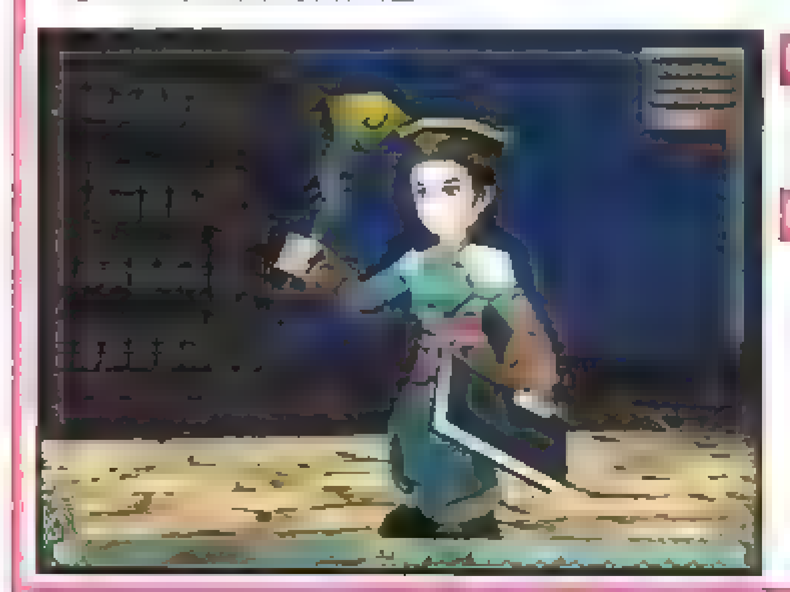


藥師的靈力彈攻擊

陰陽師

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
3	2	10	4	5	[illegible]

精通各種攻擊法術，在輔助性法術的使用上也相當拿手。由於智慧是陰陽師很重要的一項素質，在偏重該屬性之下，相對地肉體會顯得很脆弱。是隊伍中最強大的攻擊主力，但切記一定要有其他隊員當肉盾保護。



適

天人、人類。

主

各種攻擊法術、傳送法術及定身術等輔助攻擊的法術。

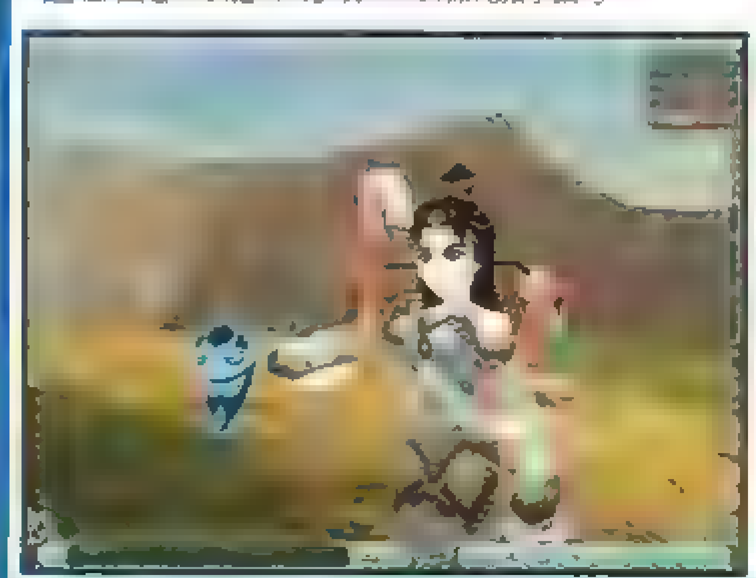


陰陽師的狂風術

禁符師

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
3	3	9	4	5	7

唯一可以召喚符鬼來幫忙的職業，可以遠離與敵人近戰搏鬥的風險。隨著等級增加，所能召喚的符鬼也會越多種、越強大；也有各種增強符鬼能力的相關法術，但是一次只能召喚一隻。很適合喜歡帶寵練功或不涉險地的君子。



適用種族

天人、修羅。

主要使用技能

召喚符鬼、提昇符鬼能力的法術。



禁符師的召喚符鬼

修羅醫師

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
3	4	9	4	6	6

修羅族才有的專門職業，是施展蠱術的高手；其法術在戰鬥中能讓敵人衰弱，或是以各種手法干擾敵人，使其無法發揮應有的能力。另外修羅醫師可以呼喚護駕來協助戰鬥，雖然出現的時間很短，但是其威力卻相當強大。



適

修羅。

主

各種衰弱術、干擾術及呼叫護駕的能力。



修羅醫師的召喚護駕

劍客

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
7	7	6	5	7	7

擅長使用劍的職業，配合手上的劍能施展各種不同的劍術特技；若是搭配各種屬性的劍，便可以針對敵人的弱點進行攻擊，發揮出強大異常的威力。在對付某些特殊類型的敵人時會突顯其重要性。

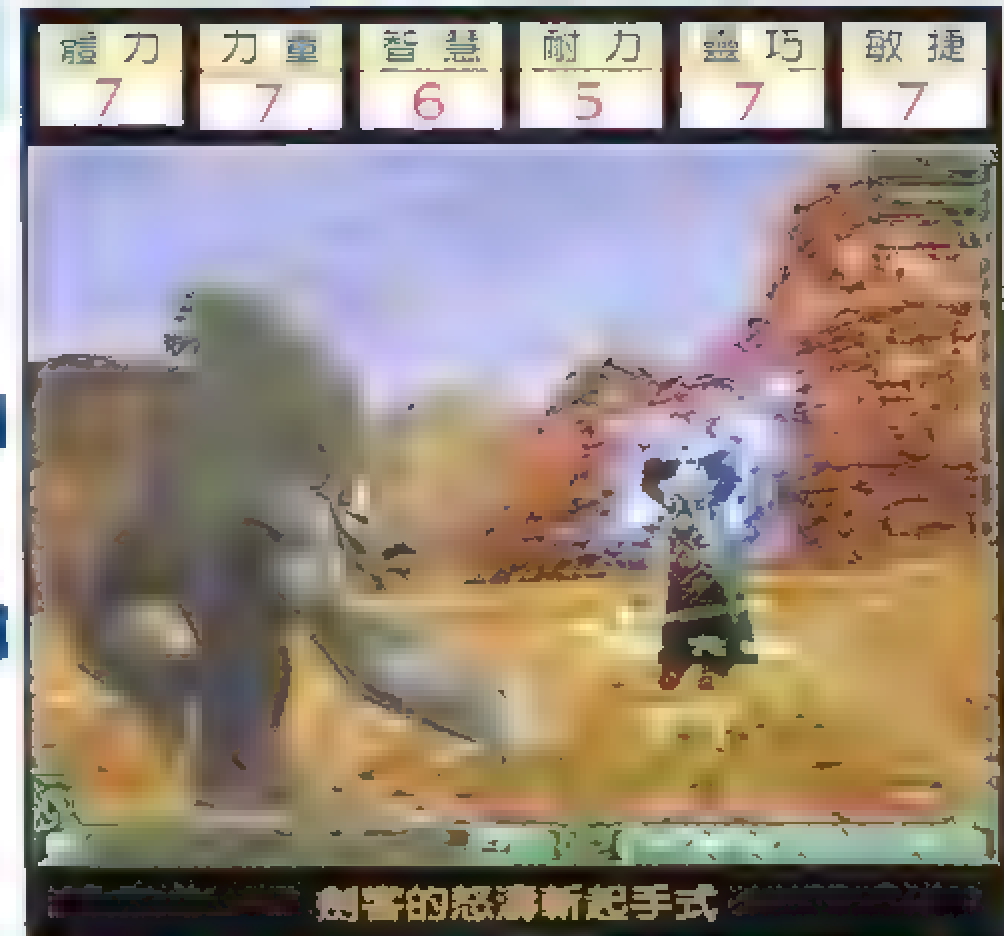


適用種族

天人、人類、修羅。

主要使用技能

各種不同屬性的攻擊劍術（必須持劍在手）。



劍客的怒濤斬起手式

武術家

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
10	7	5	6	6	6

以粗壯的拳頭及棍棒來毀滅敵人。強健的體魄是武術家最大的本錢，通常在隊伍中擔任肉盾的角色。大多數的技能必須在空手時才能施展，而等級提升時可以連續攻擊敵人兩次。



適用種族

人類、修羅（限男性）。

主要使用技能

各種空手攻擊與防禦的技能、簡單的自我治療。



武術家的亡拳

魔刀客

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
8	10	3	7	5	5

人類、修羅族才有的專門職業，是所有近戰職業中攻擊力最強大的。魔刀客能跟各種靈魂訂立契約，以換取不同的能力的靈降能力，來大幅增強本身的戰鬥能力。



適用種族

人類、修羅。

主要使用技能

強力的攻擊技巧及增強各種能力的靈降術。

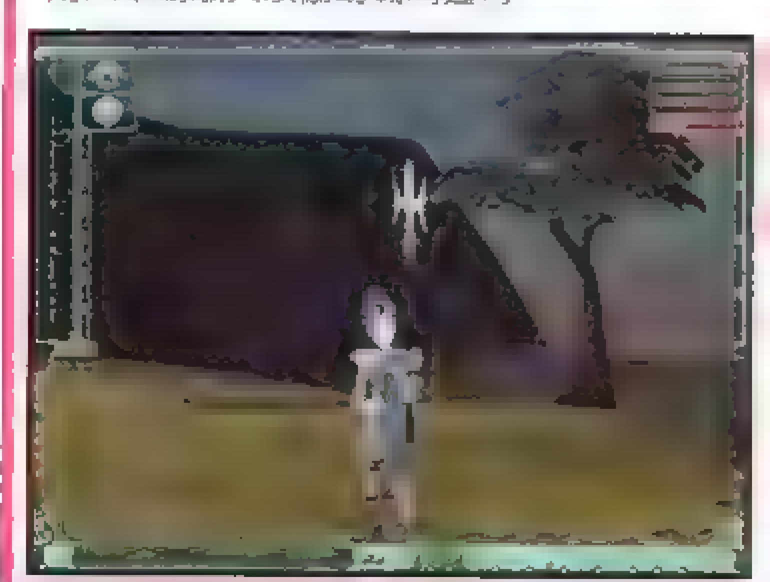


魔刀客的巨化術

刺客

體力	力量	智慧	耐力	靈巧	敏捷
6	5	5	5	8	8

如果喜歡取敵性命於百步之外，刺客是最佳的選擇。不僅動作敏捷，移動速度極快，而且擅長使用暗器及各種遠距離武器，是所有職業中唯一可以使用遠程攻擊武器的角色，在隊伍中通常用來牽制敵人以協助戰鬥進行。





人類、修羅。

主要使用技能

各種特殊的攻擊技巧及遠程射擊技能。



刺客的靈惠特技

崑崙秘境之旅

話說本仙人有感夢中仙的誠意，決定親身進入夢中世界之後，想說身為仙人，自然是選擇當最適合本仙人身份，具有強大法力的陰陽師。進入村莊後，看看週邊的村民，嗯！有個賣東西的老闆，就先打聽一下行情，赫！這裡的物價還真高！還是先到村莊外賺點盤纏好了

好不容易練到第五級時，突然出現了藥師、武術家與陰陽師的三人隊伍，相約本仙人前往崑崙秘境的夢境逛逛，嗯，去瞧瞧有啥玩意兒也好 在村莊北邊的夢境入口與長相可愛的入夢者談話後進入，發現裡面還有一位領夢者及三位妖嬈美艷的仙子，分別是織夢仙子、尋夢仙子及追夢仙子，聽說這三個仙子會分別帶人進入三種不同奇幻的夢境，主要是讓新手練功用。嗯嗯！那就進去瞧瞧吧！

追夢仙子



進入夢境跟夢鄉仙老講完話之後，只見出現五個寶箱並分散各處；由於之前有聽聞這些寶箱內有玄機，如果沒有開到正確的寶箱，就會全部消失，因此我們便相約同時進行開寶箱的動作，每個人負責開一個寶箱。結果其中有兩個箱子跑出妖怪，分別是小型的食夢獸及大型的夢蛇妖。其中大型的夢蛇妖是蛇型的怪物，攻擊威力相當強，所以我們先集中火力解決它；至於較小型的食夢獸則類似冤鬼般四處飄浮，比起夢蛇妖容易解決多了。

織夢仙子



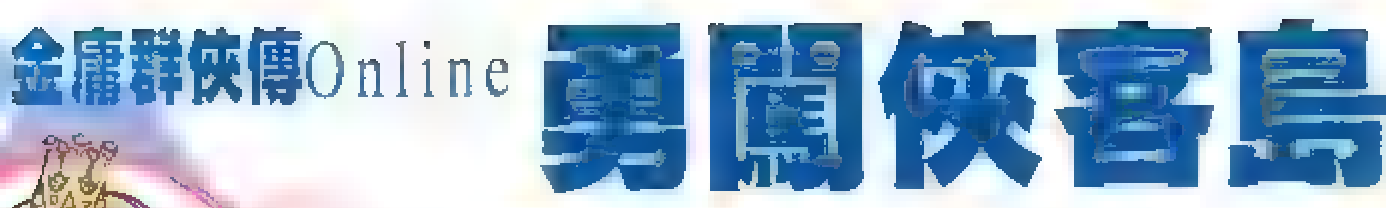
一進去就看到四個身材高大的骷髏石雕，後面還隱約看到一個極巨大的影子。據隊友稱那是這裡的大頭目－魔禮青，是夢境中最強大的敵人。先用法術攻擊——誘出那四個骷髏石雕，把它們全打倒之後，擔任肉盾的武術家便負責擋住魔禮青，藥師負責回復其生命力，我們兩個陰陽師則負責定身及用法術轟炸。

不愧是魔王級的頭目，連平常幾乎刀槍不入的武術家都被打得哇哇叫，而且只要一不小心沒定住魔禮青，他會轉向攻擊皮最薄的本仙人，真的是"概恐怖"喔！更可怕的是他還會回復生命力，到最後另一位陰陽師開始施展最強大的攻擊法術，才好不容易將他打倒。

尋夢仙子

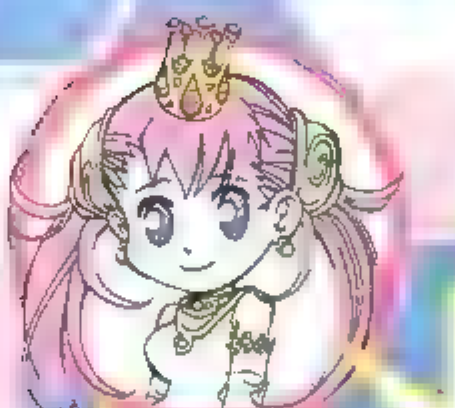


剛進去時偶爾只出現一個骷髏兵，輕而易舉的就能打倒，頓時讓我們心生輕敵之意；不料隨著時間經過，骷髏兵出現的速度越來越快，而且出現第一個中頭目－鬥神怨靈後，接下來出現的骷髏兵便強化了一級，變成了骷髏鬥士！再隨著第二個頭目－刀魔怨靈的出現，又變成了骷髏戰士！眼見一大群的骷髏兵及最後的頭目－鬼判官從四面八方圍上來，再加上時間倒數的壓力，要殺出重圍可不是一件容易的事。不過憑著強大的攻擊力及合作默契，我們還是在時間限制內將所有敵人打倒了。



金庸群俠傳Online 勇闖俠客島

- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166 MMX、32MB RAM



預定推出日 年 6 月

再不久就會出的俠客島裡，除了可以出海去尋寶當海盜之外，還有一個蕾蕾好喜歡的功能，就是可以買一間自己的房子這個好棒的設計，這樣蕾蕾的東西就可以有地方放了說，不然蕾蕾好喜歡在地方撿東東，可是拿去錢莊放都還要花錢，如果有自己的家就可以放在裡面了，還可以在裡面睡覺，真是太完美了說......

擁有一棟專屬的別墅華宅一直是大多數人的夢想，金庸群俠傳Online新片「勇闖俠客島」繼海外冒險的即時海戰系統後，再推出極具震撼力的「玩家的家」最新功能，玩家現在有機會擁有一棟獨一無二、無與倫比的新家，在打鬥廝殺的險惡生活中有一塊提供溫馨休憩的避風港！

別墅村莊各有特色

無論你想要享受田園風光，或是坐擁氣派豪宅，現在金庸都能實現你的夢想，遊戲中提供玩家建造房屋的地方分成兩種，一種是位居郊區，樣式樸實充滿農家味的村莊房屋，另一種則是位於城鎮，交通便利、價錢昂貴卻充滿富商大賈氣派的華宅。

城鎮的房子有單層與雙層樓宅的區分，村莊房子也有各種不同款式的大房子與小房子，這兩種不同款式、不同風味與樣貌的房屋，無論是那一種，都能讓玩家擁有一個完全獨立的空間，玩家不但能夠打造專屬的房屋鑰匙，也可以授權給某個喜歡的人，自由出入房屋的權力喔！



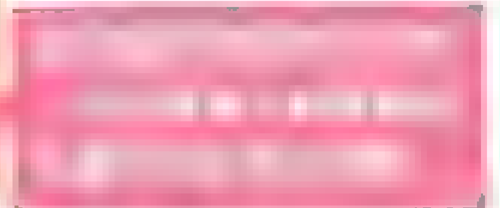
大地圖上會開放提供玩家居住的住宅區，住宅區四周除了有馬車站之外，也有馬廄、農田等設施。

房屋內可以擺設實用美觀的各式傢俱

在遊戲的大地圖上，會有專門設立的「住宅區」，在住宅區內，玩家可以購買一塊風水好、景觀佳的空地作為建地，只要按一下想要購買的空地，系統會自動出現詢問介面，先買下空地，再按下建造房屋的指令，選擇房屋的樓層後就完成囉！畫面會出現一棟嶄新的房子。

不過剛蓋好的房子空蕩蕩，這時可以按一下「房屋功能鍵」的指令，系統會出現一個視窗，選擇安置傢具的指令，就可以為房子添加許多實用的傢具囉！使用安置傢具的功能之前，玩家必須先購買到傢具，才能夠佈置唷！而目前遊戲中，可以製作傢具工匠技能，一定會成為炙手可熱的行業，工匠技能在前一陣子的總壇攻防時就是熱門的行業，使用刨刀可以製作總壇工事，現在房屋功能開放後，相信又會成為最賺錢的明星行業。

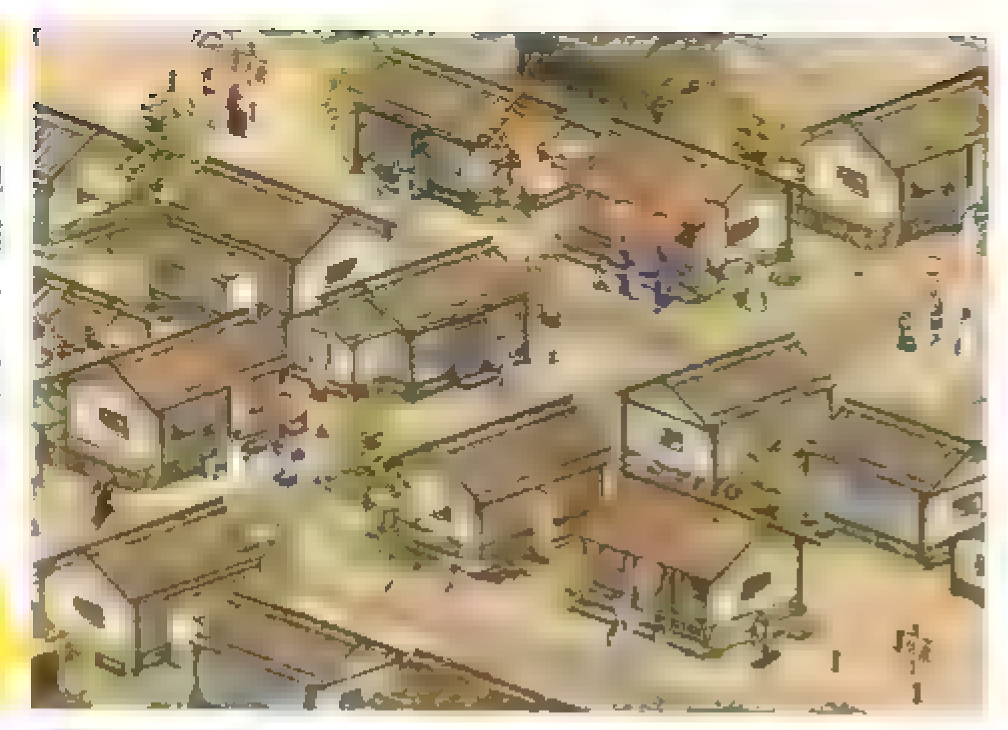




城市住宅區	村莊住宅區
雙層樓房	大型房子

住宅也可以當商家

這個功能可是會讓所有人刮目相看，玩家在購買住家房屋後，也可以自營生計，自己經營商店，只要向會工匠技能的玩家購買收購攤和販賣攤，就可以收購各式各樣的物品，然後再加以販賣，要注意一下收購攤和販賣攤都有一定容量的限制，等到一切準備就緒後，可以再為商店取個響亮的店名，系統會送玩家一個免費的招牌，而玩家可以為招牌命名，招牌的名稱也可以隨時更改，也就是說，如果玩家今天販賣藥品，以後如果要改賣防具，可以自行更換招牌的名稱。



住宅區內有各式各樣玩家開的店鋪，宛如一個小型的城市，買賣東西時還可以向對方殺價呢！

傢俱功能多多

除了前面講到的收購攤和販賣攤之外，房屋的傢具還有各種不同的功能，例如書架可放置各種不同的秘笈、寶典，而櫃子也可以放置各式裝備，不過這些傢具基本上都會有一定的容量限制，裝滿了就必須要再買一個，這些傢俱也可以還可以佈置擺設移動，如果覺得房屋太小，傢俱太多的話，也可以再拿到店舖去賣掉或是直接丟棄，傢俱中的圍棋盤有一個很特殊的功能，就是可以玩金庸中所有的小遊戲，算是蠻實用的功能，例如玩家在解青翼蝠王的尋找火蟾或是決戰光明頂接下來要闖入的遊戲時，都可以先練習一下，免得到時出錯了，任務功虧一簣喔！

◆房屋傢具一覽表◆

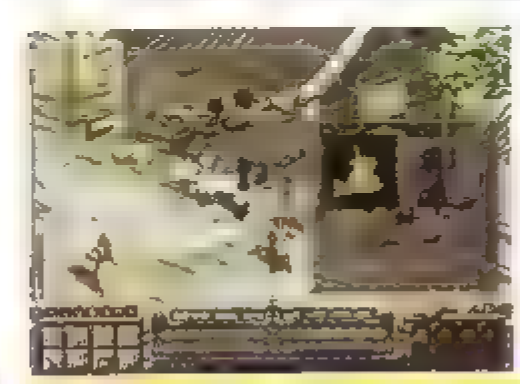
一般傢具	說明
書架	可放置各種秘笈，可上鎖。
櫃子	可放置一切防具裝備等物品，可上鎖。
床鋪	可提供玩家休息
收購攤	可收購各項物品
販賣攤	可將物品販賣
圍棋盤	內含眾多小遊戲提供玩家娛樂消遣

[illegible]	說明
地毯	有兩種款式供選擇
瓷器	有仿宋及山水畫等不同風格的花瓶
屏風	有簡樸與華麗兩種樣式
椅子	有扶手與沒有扶手的兩種款式
桌子	有兩種款式供選擇
鏡台	梳妝台，佈置裝飾用
裝飾櫃	佈置裝飾用
武器裝飾台	佈置裝飾用



住宅區配備專屬馬車站

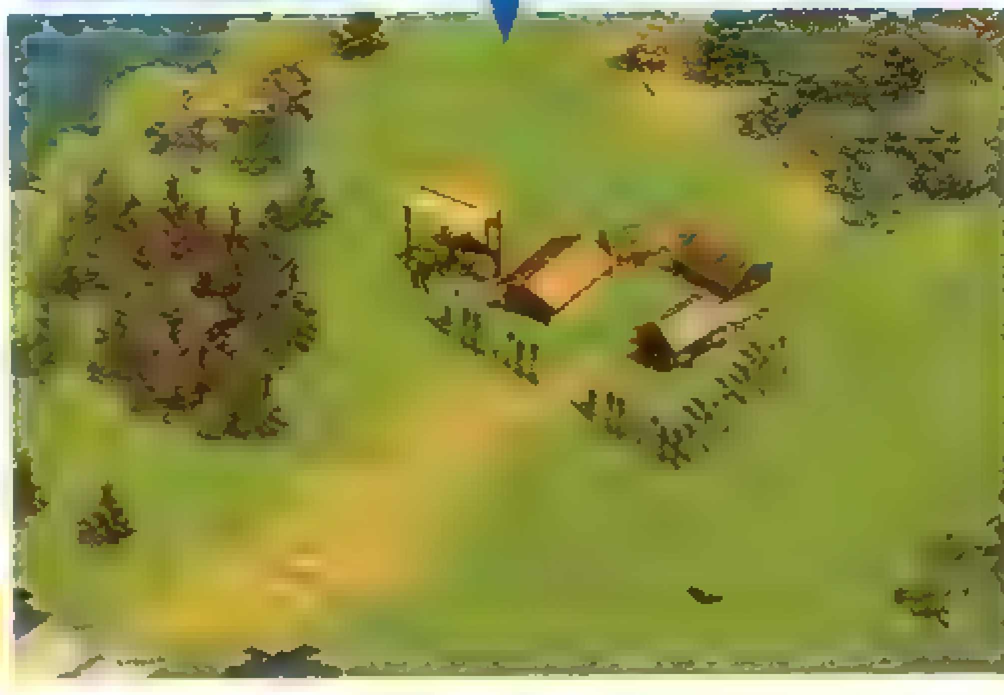
玩家的家除了在地圖上另闢住宅區的特點外，還有一個特色，就是住宅區外都會附設一個專屬的馬車站，讓距離遙遠的地方也能享受方便的馬車系統，而無論是城鎮或是村莊住宅區的居民，除了搭乘馬車外，也都能享有馬廄停放馬匹的附加功能，遊戲不久後將會出現數種不同顏色的馬匹，而且每匹馬



都有個響亮的名字—例如咖啡色的「大宛馬」，黃色的「黃驃馬」，黑色的「烏孫馬」，白色的「飛雲馬」，紅色的「汗血寶馬」，這些馬隨著速度、體能、壽命的不同，也有不同的等級之分，現在住在住宅區的玩家不但可以搭乘馬車，也可以騎乘自己心愛的坐騎囉！

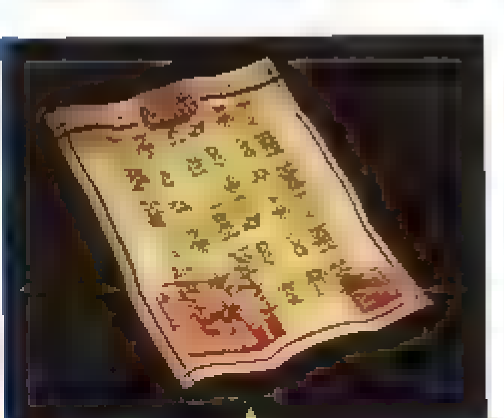
馬廄的出現，代表玩家的機動性將大幅提昇

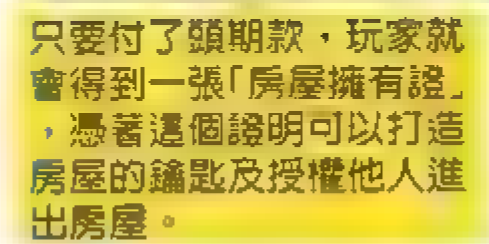




房屋擁有證和房契

在住宅區建地上購買一棟房屋後，玩家必須要繳交一筆費用，房屋的價格除了村莊和城鎮的區別外，單層房屋和雙層房屋價格上也會不同，基本上購買房產算是有點經濟基礎的玩家才能負擔的，不過一般玩家也可以使用貸款的方式，先繳付部分的頭期款，再分期繳交房貸，分期的時間約是現實生活一個月（即遊戲時間一年的時間），一旦付了房屋頭期款後，就會拿到一張「房屋擁有證」，擁有了房屋擁有證之後，玩家就可以授權其他人自由進出房屋，因此房屋也可以成為組織的根據地，玩家們也可以共同合夥購買一棟房子，或是新婚的夫妻可以共同居住的甜蜜別墅，而當房貸繳清後，就可以拿到一張「房契」，這張房契就是玩家擁有房屋的憑證囉！所以要好好保存，將來無論是賣掉房屋或租屋給他人時，都會使用到這張證明呢！





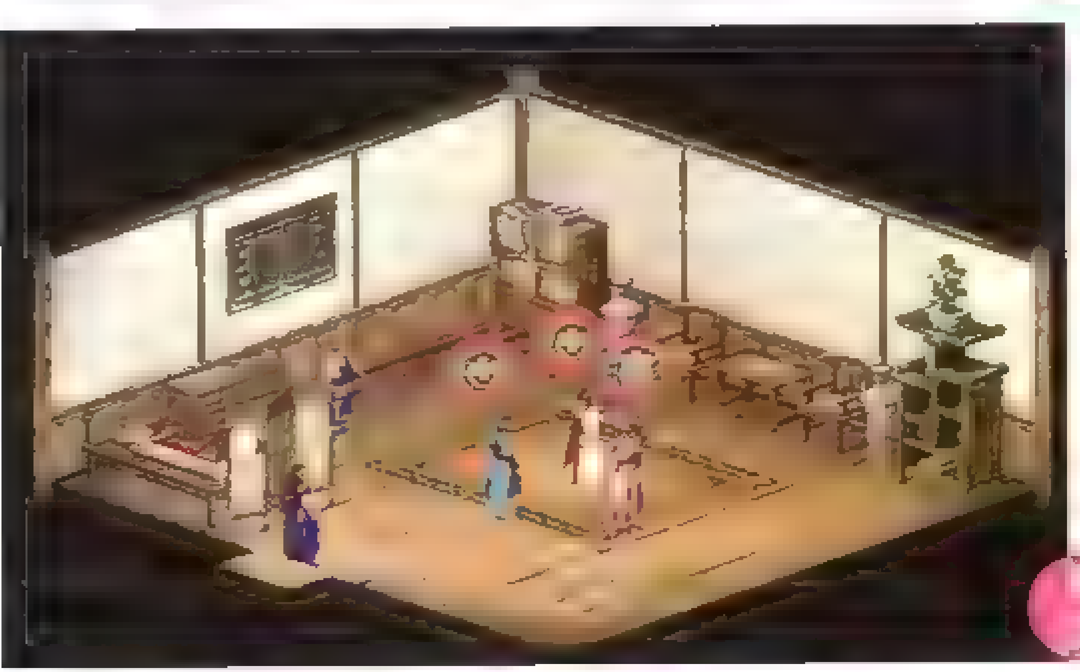
只要付了頭期款，玩家就會得到一張「房屋擁有證」，憑著這個證明可以打造房屋的鑰匙及授權他人進出房屋。



當房貸全部繳清後，就會得到「房契」，擁有房契的玩家可以將房屋租給其他人，或是賣掉房屋

房貸輕鬆繳

想要買房屋，沒有錢怎麼辦？別擔心，目前遊戲中購買房子除了可以一次繳清房屋總價之外，對於沒有能力一次付清的玩家，也會有分期貸款的優惠措施喔！不過和現實生活一樣，在金庸裡，繳不出房貸也是一件很傷腦筋的事情說……，因此玩家要量力而為，不過除此之外，拼命的賺錢也是非常重要的事情囉！一般來說，房屋貸款有「正常繳款」和「提前繳款」兩種，正常繳款就是每個月（現實生活）分期償還，而當月的前後一個月都還在繳房屋貸款的期限內，因此也都可以繳交貸款，另一種提前繳款，指的是如過這個月玩家多賺了許多錢，也可以提前先償還兩個月的房貸，有一點這裡要特別提醒一下，就是如果房屋貸款超過期限繳交不出來的話，還現實生活一樣，房屋是會被沒收的喔！到時後原本已經交付的頭期款、房貸都收不回來，玩家就要流浪街頭囉~_~" ……為了避免這種悲慘的結局，只好趕緊趁現在用力的給他賺錢吧！



別忘了要繳稅喔！

除了房貸之外，房屋也有房屋稅，遊戲時間每年都要繳交一次的房屋稅，所以說啦~結婚、買房子、養寵物可都是甜蜜的負擔，而房屋稅也和房屋的款式類型有關，基本上價錢愈貴的房子房屋稅也會相對較多。不過花錢買房子也可以當作是一種投資行為，例如玩家一旦繳清房貸，擁有房契後，就可以將房屋租給其他人，再收取租金，或者是自營店鋪，賺點買賣物品的差價，玩家甚至可以購買房屋，在到拍賣上哄抬房地產價格，都是不錯的賺錢方法喔！





還在為老是變色而傷腦筋嗎？這裡教你如何自製合成藥材！

隨著各個狀態、門技開放以來，角色更容易因為各種狀態改變，例如最常出現的氣血失調和昏迷，這裡將介紹如何自行製作各式藥材的方法，讓你不再為討厭的變色問題所困擾，而且合成藥材須要使用到基本醫術，很適合慣上線的玩家製作，至於非慣上線的玩家，也可以向平一指、薛慕華、胡青牛等名醫學習基本醫術喔！

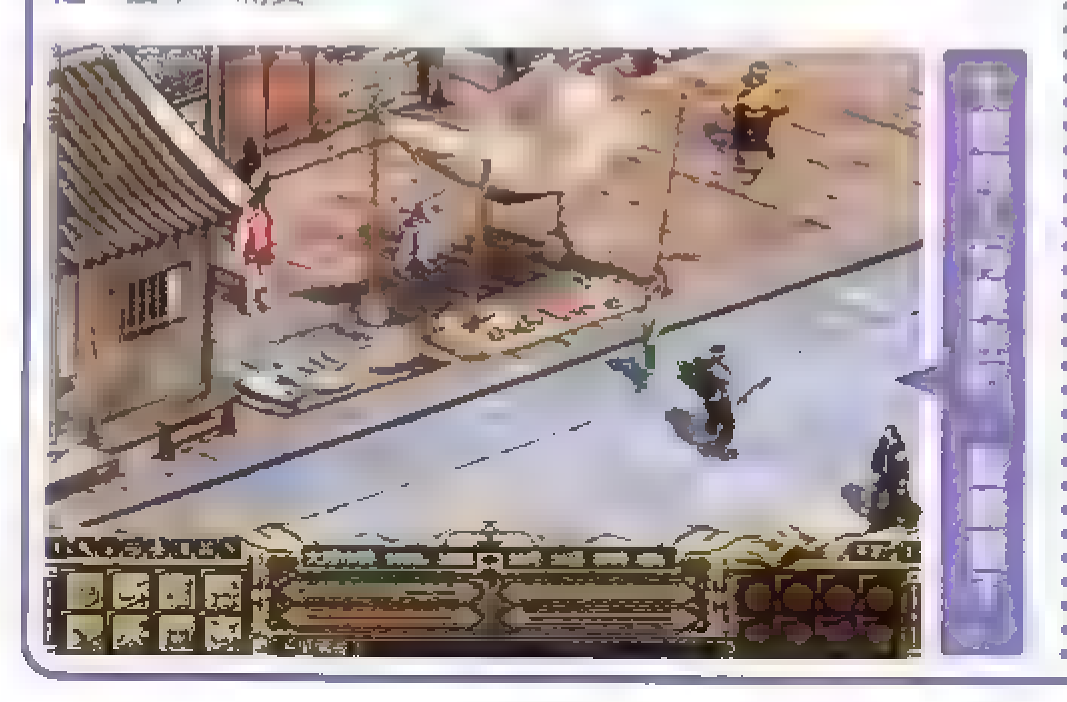




農夫技能的妙用

在製作合成藥材之前，必須要先取得藥材原料，藥材原料的取得方法有兩種，一種是跟具有農夫技能的玩家購買藥材，另一種就是自己向商人購買種子自己種植。

而大多數的藥材種子在青狼城左方岩壁旁的藥材商人處都可購買得到，但是某些藥材種子則要在城裡菜販那裡才購買的到，例如黃耆、紅棗等藥材種子只有蘇州菜販才有賣，而桂枝、當歸種子只有大理菜販有賣，京城菜販則是賣首烏種子，還有一些藥材，本身是無法種植的，有玩家可以在農田耕種時隨機挖掘，基本上耕種次數愈多，挖掘機率也愈高(隨機挖掘藥材如：山豆根、赤芍、鹿銜草、艾葉、司不、靈芝、茜草、蒲黃)。



再使用製藥合成鉢合成藥材就可以囉！

當藥材原料蒐集齊備完後，就可以開始進行合成囉！可以先向工具店購買「製藥合成鉢」，再使用合成製藥鉢製作藥品，合成藥品須要基本醫術，聲望達到400萬的玩家可以向平一指學習基醫到25級，等到聲望累積到700萬之後，可以向薛慕華學習基醫到50級，聲望1000萬，再向胡青牛學基醫到75級，平一指在青陽城下方的藥鋪內，薛慕華位於大理武館內，胡青牛則在蝴蝶谷內，不過要特別注意，這些名醫只有在特殊時辰才會出現喔！子時、丑時





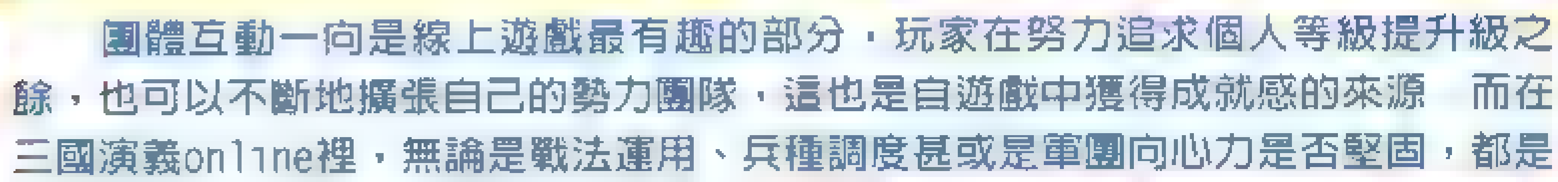




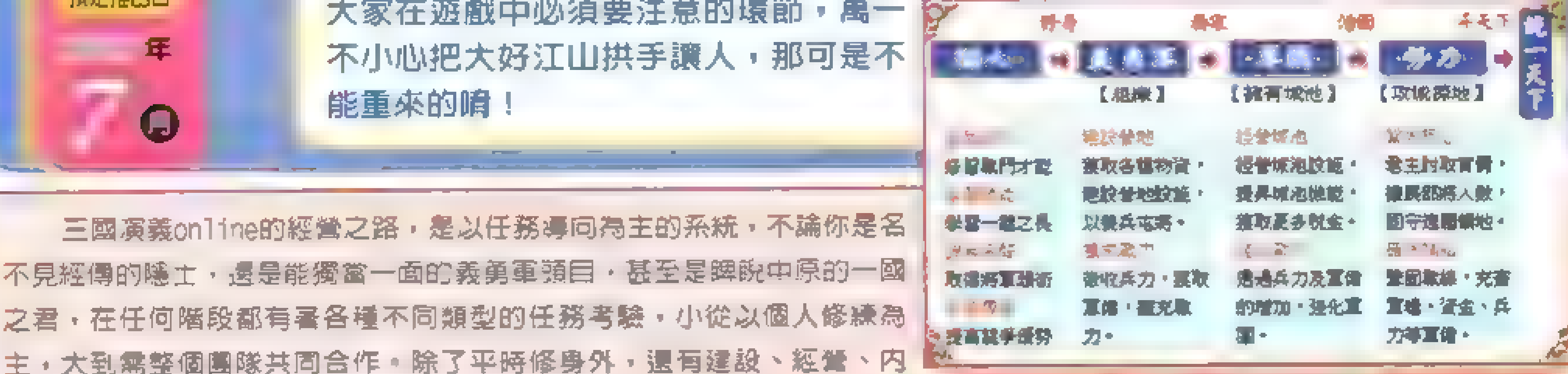
三國演義ONLINE

- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166MMX、64MB RAM、連線裝備

預定推出日 年 7 月



團體互動一向是線上遊戲最有趣的部分，玩家在努力追求個人等級提升級之餘，也可以不斷地擴張自己的勢力團隊，這也是自遊戲中獲得成就感的來源 而在三國演義online裡，無論是戰法運用、兵種調度甚或是軍團向心力是否堅固，都是大家在遊戲中必須要注意的環節，萬一不小心把大好江山拱手讓人，那可是不能重來的唷！



三國演義online的經營之路，是以任務導向為主的系統，不論你是名不見經傳的隱士，還是能獨當一面的義勇軍頭目，甚至是睥睨中原的一國之君，在任何階段都有著各種不同類型的任務考驗，小從以個人修練為主，大到需整個團隊共同合作。除了平時修身外，還有建設、經營、內政、謀略和外交等等，重重考驗陪著你一起成長。

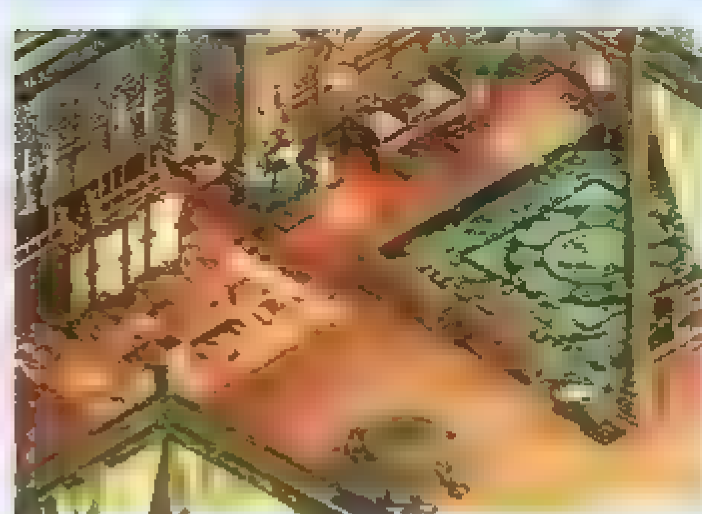
在野時的抉擇

在野時，並不會受到任何的拘束，可以依照自己的興趣去從事相關的工作或修練。比方說提升個人戰鬥技巧與能力，成為格鬥高手，或者學習工作技能，成為技能導師，也可熱衷培育座騎，成為飼育專家，甚至想成為一位富商也可以。假如你有的是雄心壯志，希望能終止亂世，統一天下，此時就必須踏上仕官之路。

要如何做好仕官前的準備工作

也許渴求一官半職，甚至想籌組義勇軍來獨當一面，但在名聲還未打響，經營能力不夠成熟時，別說是要弄個義勇軍頭目當當，就算去仕官，也可能不受重視。因此，準備脫離在野階段時，不論是提高名聲或加強各種經營能力，都是必須做的功課。

你可以到城池的「官宅」裡，接受各種提高名聲為主的工作，比如對城池最直接的「捐獻」工作，或者進行建設城池的「內政」工作，以及當城池發生天災時，協助進行「救災」工作等等。當你有一定的名聲後，後漢帝會賜與你「頭銜」，這代表著你在社會上地位的高低。或是你專心做著同樣一件工作時，也會因為熟能生巧的關係，使得這項工作成為你的「專長」，下次再執行這些工作時，會比別人表現更好，這些條件在你日後仕官後，一定會成為有利的競爭優勢！



來組個義勇軍團吧！

義勇軍是由志同道合的在野豪傑組成，依附各城池中，除了具備組織功能外，還可經營義勇軍根據地，使其自身保有戰力，可視為一股國家勢力。

若想籌組義勇軍，平時需好好提高「名聲」，當「頭銜」提昇到一定程度時，就可以發起「籌組」義勇軍，而帶頭發起籌組的豪傑，將會成為義勇軍頭目，其擁護者，也會直接成為該義勇軍的一員。

制度的形成

義勇軍是由「階級」及「身份」兩種架構混合的制度，因打著「匡扶漢室」旗幟，制度部分延續傳統，如「階級」的名稱及擢升方式，都受到一定的規範。

而「階級」越高者，一般會俸祿越高，權限也越大。此外，「身份」代表著你的職務，依照職務有著不同的特殊權限，使各職務之間各司其職，分擔頭目責任。並且，各種「身份」的任免，不受到部將的階級限制。

頭目為義勇軍的領導核心，制度的訂定者，平時可依其理念，決定各階級部將所擁有的「權限」與「俸祿」多寡，並依「功績」或自身喜惡，擢升「階級」，賜封「身份」，及給予「封號」。因此在義勇軍階段時，隨著每位頭目的領導方式，每一義勇軍皆有著與眾不同的制度。

要記得定時召開「評定會議」喔！

頭目平時除了「階級管理」、「身份任免」外，最重要的工作，就是召開兩個月為一期的「評定會議」。會議主要目的是「評定」上期工作成果，這是義勇軍成員擢升階級的參考依據，以及「指派」新的工作目標。

要如何才能形成勢力呢？

勢力是由君主領導其直屬軍團，並統帥着眾多的軍團所形成。軍團與義勇軍差異，便在於是否擁有城池。

建立功績！

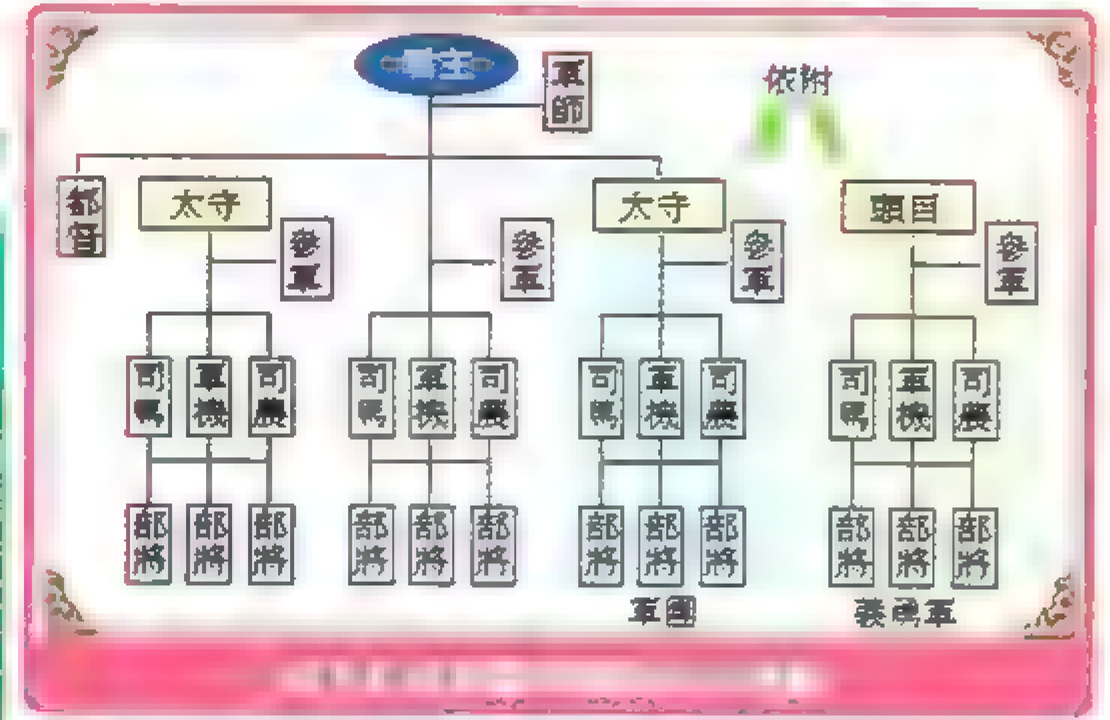
仕官時，不論將來想成為君主獨當一面，或者願意為所屬勢力的統一天下大業效忠，首要之務就是立下足夠的「功績」。





平時可進行各種營地工作，來提升功績。若要事半功倍，每次召開「評定會議」前，先進行工作「提議」，向上表達自己適合或想執行的工作。當評定會議上被指派工作後，若執行該項工作時，可累積「績效」，績效越高，還可提升額外的「功績」！





晉升身份！

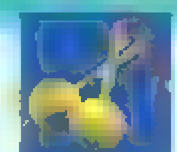
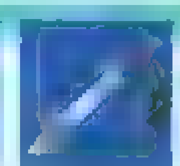
除了建立「功績」，提高「階級」外，晉升更高「身份」，也是仕官的目標！以下為各種身份介紹，其中「君主」、「軍師」、「太守」、「都督」為軍團階段，才能晉升的身份。

- 義勇軍的領導，可召開「評定會議」，雖沒有領土，能訂定階級制度。
- 負責參謀軍務，監督、給予封號及謀略等。
- 負責人事職務，訂定規章，獎懲公告、驅逐部將等。
- 負責軍事職務，公告注意事項及千里傳書給全體部將等
- 負責總務職務，提供租借特殊裝備，領取物品。
- 一般身份，無特別職權。

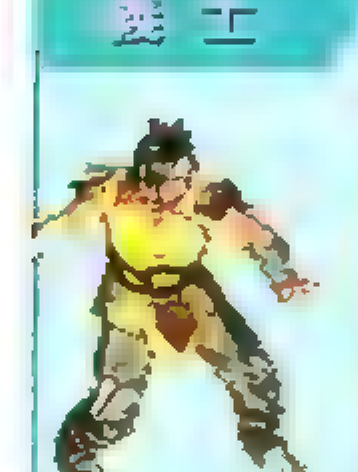
職業介紹

三國演義online中共有義士、仕女、辯士、道士、巫女、美女六個職業。職業只是決定玩家本身的天賦而已，玩家的成長則必須依靠武力、敏捷、政治、魅力、智力、靈力六大屬性的提升與修練。

義士

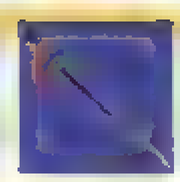
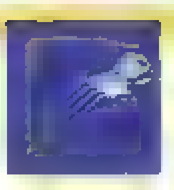




身處在戰亂混亂、諸侯擁兵割據的大環境，一群懷才不遇的志士們，不求功成名就、不貪榮華富貴，只希望為平息安定變亂的自在，盡一分心力，他們廣受民間的推崇，於是群眾稱呼這樣的人為「義士」。

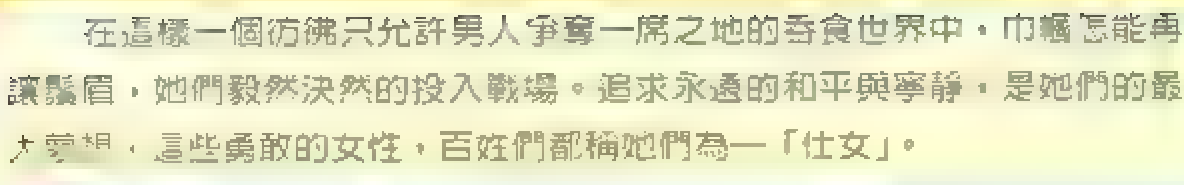


擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
刀、鎚、矛	近身威力	無	矛	近身多人	近身威力型	融合	使用特殊的寶石與武器合成，提升武器的威力

仕女





在這樣一個彷彿只允許男人爭奪一席之地的吞食世界中，巾幗怎能再讓鬚眉，她們毅然決然的投入戰場。追求永遠的和平與寧靜，是她們的最大夢想，這些勇敢的女性，百姓們都稱她們為—「仕女」。

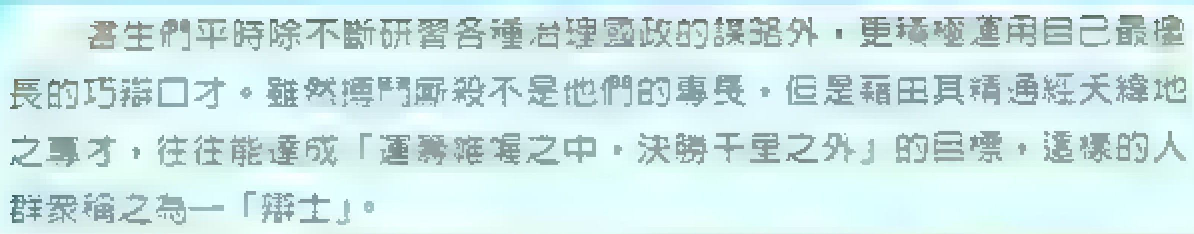
擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
劍、爪、環	近身威力	無	環	近身多人	近身威力型	開鎖	可打開任務事件中特殊的寶箱或門。

辯士





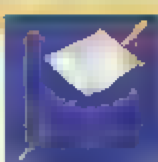
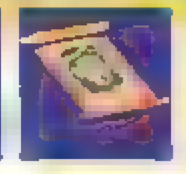




書生們平時除不斷研習各種治理國政的謀略外，更積極運用自己最擅長的巧辯口才。雖然搏鬥廝殺不是他們的專長，但是藉由其精通經天緯地之專才，往往能達成「運籌帷幄之中，決勝千里之外」的目標，這樣的人群眾稱之為—「辯士」。

擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
扇、筆、醫	近身、遠程	輔助術法	醫	中程多人	遠程射擊型	竊聽	可竊聽自己週遭玩家所屬的義勇軍頻道的對話

道士

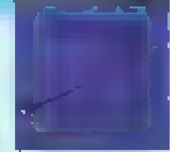
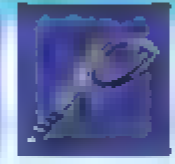






道教創始於東漢張陵，平時在民間替已故者超度亡魂及舉行術法儀式為國家的君主消災祈福，在戰時更可將術法結合兵法於戰鬥中施放。如此善用陰陽五行之術、出世修練道法的人，被群眾稱之為—「道士」。

擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
幡、拂塵、符咒	近身	重威力的遠程攻擊術法	符咒	遠程多人	術法攻擊威力型	超度	可讓死亡的人無條件復活，不會掉經驗值及物品。

巫女



傳說中擁有神秘莫測的能力，在人跡罕至的深山裡過著與世隔絕的獨居生活。身著飄逸白衣，赤足在山野中漫步，所修習的攻擊性術法，更是充滿詭譎的奇門術法，因此常被世俗百姓指責為妖邪的魔女，這些人被群眾稱之為 「巫女

擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
鞭 杖 卷軸	近身	重效果的遠程攻擊術法	卷軸	遠程多人	術法攻擊效果型	潛行	可成功閃避npc不會與之發生戰鬥

美女







當東漢皇室的霸權逐漸式微之後，向來嬌生慣養的貴族公主們，開始有機會接觸一般百姓生活。透過悅耳悠揚的琴聲、曼妙動人的姿態，大家形容這些女子的美麗就像是天上的仙女下凡般，讓人不敢褻瀆，這樣的女子他們統一稱呼為 「美女

擅長武器	物理攻擊模式	術法攻擊模式	絕招武器	絕招攻擊	擅長攻擊模式	職業特技	特技效果
花帶、匕首、琴	近身	重範圍的中程攻擊術法、恢復術法	琴	中程多人	多人琴音攻擊型	透視	可看到npc及其他玩家的生命數值與精神數值。

大部分線上遊戲的基本項目—工作技能

目前大部分線上遊戲都具備的基本遊戲項目—工作技能，在「三國演義online」裡，工作技能是為了整個大團體的供給需求而存在，從提升城池規模、義勇軍根據地規模、建設義勇軍營地設施等等，由大方向的國家建設慢慢下推到個人技能！因此每個玩家所修練的工作技能，在不同的時期都有其被國家、團體或個人需求的地方喔，與一般的工作技能大都是為了個人而存在的目的，可是大大的不一樣哩！

玩家可以透過工作技能取得物資，再經由販賣物資得到金錢，或者是將物資捐獻出去提升個人名聲、功績，也可以當作進階工作技能的物資提供。



這是打鐵鋪，玩家可以在這裡練習冶鐵技能。

工作技能的種類

工作技能共分為六種初階工作技能及五種進階工作技能：

◆初階工作技能

主要的目的是取得工作物資及進階工作技能所需的材料。

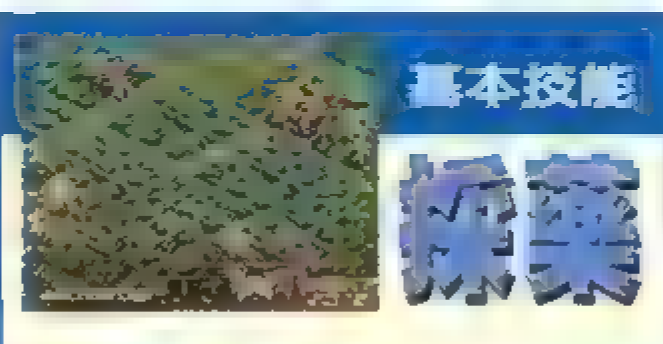
◆進階工作技能

在基本工作技能修練到一定程度之後，即可修練進階的工作技能，透過各種工作物資的提供，進階工作技可以修補武器、防具、項鍊及戒指，也可以是製作各種貴重的食物或是藥品，還可以製作攻擊用的箭支。



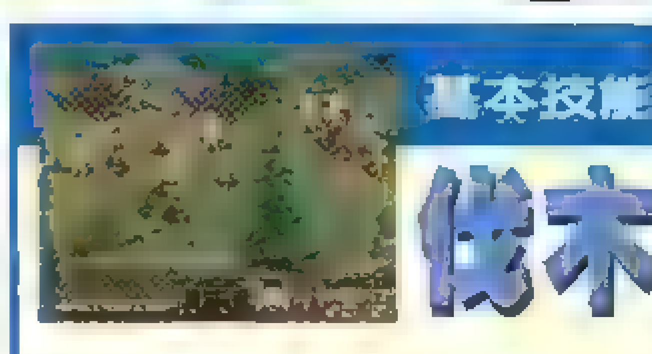
基本技能 農耕

基本工具／	鋤　頭
進階技能／	廚　藝
進階工具／	鍋　子
作　　用／	可以做出菜餚來恢復生命力。
工作地點／	城池農田



基本技能 採藥

基本工具／	鐮　刀
進階技能／	煉　丹
進階工具／	藥　缽
作　　用／	可以做出補藥來恢復精神力。
工作地點／	城池藥田



基本技能 伐木

基本工具／	斧　頭
進階技能／	木　匠
進階工具／	鉋　刀
作　　用／	可以做出各式箭支、修理項鍊及戒指
工作地點／	城池樹林



基本技能 捕魚

基本工具／	釣　竿
進階技能／	廚　藝
進階工具／	鍋　子
作　　用／	可以做出菜餚來恢復生命力。
工作地點／	城池漁場



基本技能 採礦

基本工具／	十字鎬
進階技能／	冶鐵．修繕
進階工具／	鐵鎚．鉗子
作　　用／	可修復武器可修復的防具
工作地點／	城池礦坑

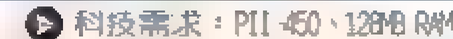
基本技能



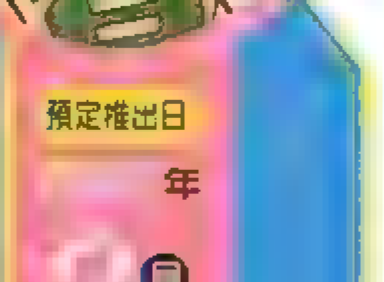
打獵

基本工具／	獵　刀
進階技能／	廚　藝
進階工具／	鍋　子
作　　用／	可以做出菜餚來恢復生命力。
工作地點／	城池獵場

神諭時刻



研究製造所：邦爾科技　　販售流通所：未定
遊戲類型：線上動作角色扮演　　科技需求：PII 450、128MB RAM



預定推出日
年
月

小雷：《神諭時刻》是款即時動作加RPG類型的線上遊戲，不但可玩性高，而且加入即時調整元素、動態評估、強弱判斷及職業搭配等功能，還有精心設計的人工智慧，即使與電腦AI相較勁，也不再是呆板且強弱懸殊的競爭了～這樣的設計對於我這個在電玩界驍勇善戰的勇者來說，真是再適合不過了^^。
G魔王：少ㄒㄩㄝ了～還真的咧！不知道誰在《暗黑破壞神》的第一關就被OVER掉了哦！^^
小雷：魔王！你很爸樂哦，看來不電電你，你是不知道你爸爸的厲害哦！
小藍：嘻嘻～我就說吧^^！，小雷是很「隨和」的吧。



可操控多樣化的角色與職業

《神諭時刻》共有包括戰士、僧侶、遊俠、武鬥家、魔法師及盜賊等12個男女角色，職業繁多，玩家可自由選擇。而故事性向來是線上遊戲最弱的一環，而《神諭時刻》在遊戲中經由接獲任務的同時，就能讓玩家一點一滴的了解其中的劇情內容。

部份未曝光的職業介紹

女戰士

特色 女戰士力量可不比男生遜色，持用的武器是鋒利的長劍與盾牌，使她們在戰場上能有致命的攻擊力。從小受過騎士團的嚴格訓練，所以穿著全身的盔甲也能靈活的走動。

修練技巧 通常女戰士著重於武器技能的修練，選擇重量輕的武器能在短時間揮砍出較多的次數，而武器的熟練度也就更容易上升。由於使用的次數頻繁，武器的耐用度也就較容易耗損，因此注意武器的保養也是相當重要的。

女魔法師

特色 和男魔法師一般必須精研魔法書及卷軸，並以自身的智慧才能引導魔法能量。女魔法師們是善於將魔法能量聚集，造成單一對象受到重大的損傷，而強力的女魔法師是能夠將其他空間的生物或能量呼喚過來，甚至可以用己身當作媒介來引導這些神祕能力。

修練技巧 魔法師是所有職業中，近身戰中戰力及防禦力最弱的，了解並善用魔法的特性，是身為魔法師所必須經歷的學習過程，一旦熬過初期的考驗難關，將成為遊戲中最強而有力的主砲手。





男盜賊

特色 盜賊是技術高超的偷竊者，並能夠輕易的隱匿自己，以便進行情報間的查探，也能利用特殊的物品製造陷阱捉拿目標，詭計多端、敏捷及神出鬼沒就是他們的特色。

修練技巧 移動、攻擊速度均快的盜賊，通常能在短時間內攻擊、並回避敵人的攻擊。厚重的裝備會使盜賊移動受阻，找尋適當的裝備是一門大學問。



男僧侶

特色 僧侶是負責傳頌天神所遺留的真理，其職責是照顧大眾的精神生活，僧侶的能量是由神祇所賦予的，他們是透過祈禱而獲得施展法術的能力，大多數的法術是用來保護或自衛，但在面臨邪惡的威脅時，僧侶也會主動出擊，追根究底地找出邪惡的根源，並加以消滅。

修練技巧 僧侶無疑是個職業的治療手，戰力雖然平平，但卻足以照顧自己。一位出色的僧侶甚至能夠解除週遭所有同伴的危機，據說僧侶還能召喚靈魂，令死亡的人重獲生機。

高互動性的12主系統介紹



NPC與怪物和每個職業（玩家）間都會有一個互動性的好感度：玩家可透過設定的熱鍵查詢評估怪物或NPC對你的好感值高低。

每個玩家身上有針對五種元素的抗力。遊戲中設定了抗力點數，玩家可以隨意分配這些點數在各種元素抗力上，使得戰鬥更增添了戰略性質。

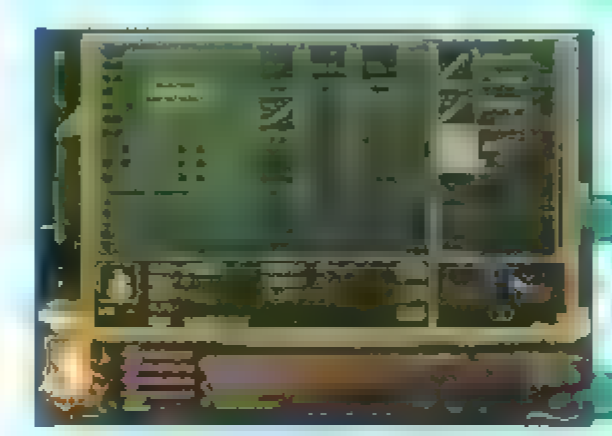


a．職業特性，每個職業都有不同的攻擊技，如戰士主近身戰且破壞力高的攻擊方式，又如遊俠則主遠距離的弓箭射擊與輔助魔法的攻擊方式，共六種職業男女各有不同的玩法。

b．特殊能力，而特殊能力更是個個不同，如只有盜賊會隱藏、偷竊，法師會瞬行、轉移，武鬥家會聚力、閉氣，遊俠會安撫、偵察……等等各種不同的特殊能力。

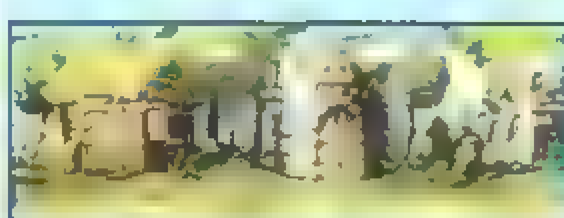
a．耐用度：耐用度下降時，攻擊的效果也會跟著下降，玩家可花少許的錢，透過遊戲中的NPC工匠來修復或是花錢才能修好。

b．成長值，武器成長值則表示武器目前的級數，級數高低會影響到攻擊力多寡。



此系統可讓玩家知道怪物與自己的比較下，到底誰強誰弱，並牽涉到經驗的獲得的多寡，燈號共有四級。

a．職業特性，每個職業都有不同的攻擊技，如戰士主近身戰且破壞力高的攻擊方式；又如遊俠則主遠距離的弓箭射擊與輔助魔法的攻擊方式，共六種職業男女各有不同的玩法。



b．特殊能力，而特殊能力更是個個不同，如只有盜賊會隱藏、偷竊，法師會瞬行、轉移，武鬥家會聚力、閉氣，遊俠會安撫、偵察……等等各種不同的特殊能力。

a．方法：各個村莊有一些NPC可以將物品打造或合成，例如將一份毒藥與一把匕首交給NPC，可以打造出一隻帶有毒傷害的淬毒匕首。



b．代價：配方也要自行搜尋原料並花一些金錢。

玩家可以透過酒店的任務公佈欄，去得知目前所託付的任務，或是張貼自己想要他人幫助自己完成的任務。



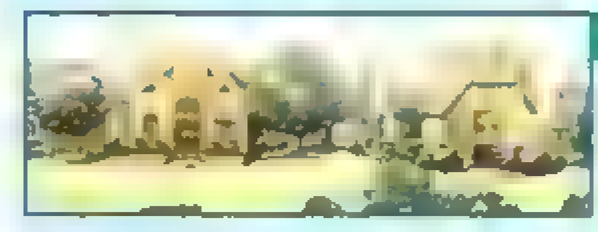
a．人數：組隊最多包含自己是四人一組，而經驗與金錢是共享的，但物品則是透過擲骰子的方式決定「獎落誰家」。

b．限制：成員與成員之間的等級與能力不能相差太多，否則將無法成為同一隊。



a．一般：將交易的物品放於交易欄中，待雙方按下確定鍵後交易才會生效。

b．特別：跳蚤市場。玩家可以將「留之佔位、棄之可惜」的物品，在此寄賣。



a．資格：至少需十人以上連署支持，並同時讓這些玩家透過投書指令，再經過內定規則後，方可任之。

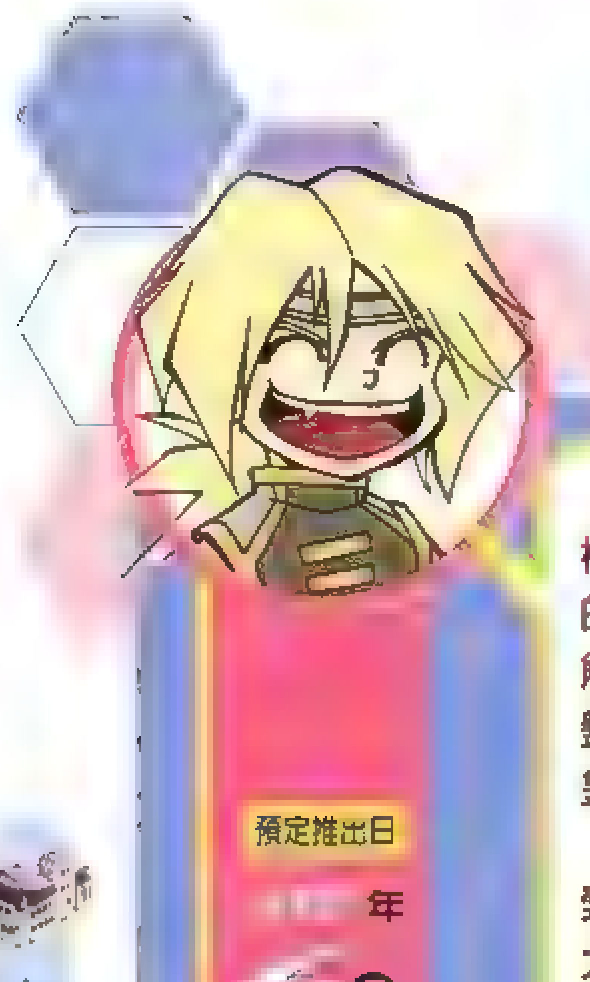
b．權益：可以建立一些該公會的頻道、練功房、交易所、公佈欄及留言版等。



a．選別：光明軍團或夜梟軍團。

b．優惠：獲得終極裝備，登上英雄榜，依榜上階位配給一定的薪餉，階位前十名可攜帶該軍團的NPC當作護衛。

鄭問之三國誌





研究製造所：GAME ARTS　販賣流通所：昱泉國際
遊戲類型：策略　科技需求：PII-300、64MB

小尼：在這款遊戲的額外功能就是－「鄭問畫廊模式」，我們可以看到鄭問大師在遊戲中花費了相當大的心力製作的原畫，而且偷偷跟大家說，根據側面瞭解，鄭問大師也是使用Photoshop的高手喔！他在製作劉備的兩張設定稿時，一張是放浪時的造型，一張是當皇帝時的造型，看起來非常的有「皇氣」的感覺喔！^^

小藍：對啦對啦！照你這樣說的話～咱們皇家的索卡畢大師畫的看起來都是「穢氣」囉！那我跟索卡畢大師說去～

小尼：我沒有這樣說啦～小藍回來啊^^!!

預定推出日　年　月



古色古香的三國人物造型

三國風雲再起

以三國為題材的遊戲這十餘年來前後出了幾十款，每一款都受到好評。其中又以光榮的三國系列最聞名遐邇。除了在中國地區以外，日本也對三國的感情極盡瘋狂，除了卡通、遊戲等等之外，日本的知名作家－神凉介與臺灣國寶級漫畫大師－鄭問，也以曹操為主角，合作撰寫了一部與三國有關的小說，小說中所有的人物皆由鄭問大師依據個性加以設定，全部登場武將高達398名，無論豪邁、深沉、勇猛及威嚴，皆表達的淋漓盡致，透過鄭問大師的畫筆，每個登場的人物都栩栩如生，曹操的英姿煥發、孫權的沉著穩定及劉備的意氣風發，可以感覺到非常細膩的感受。



威風凜凜的蜀軍陣容

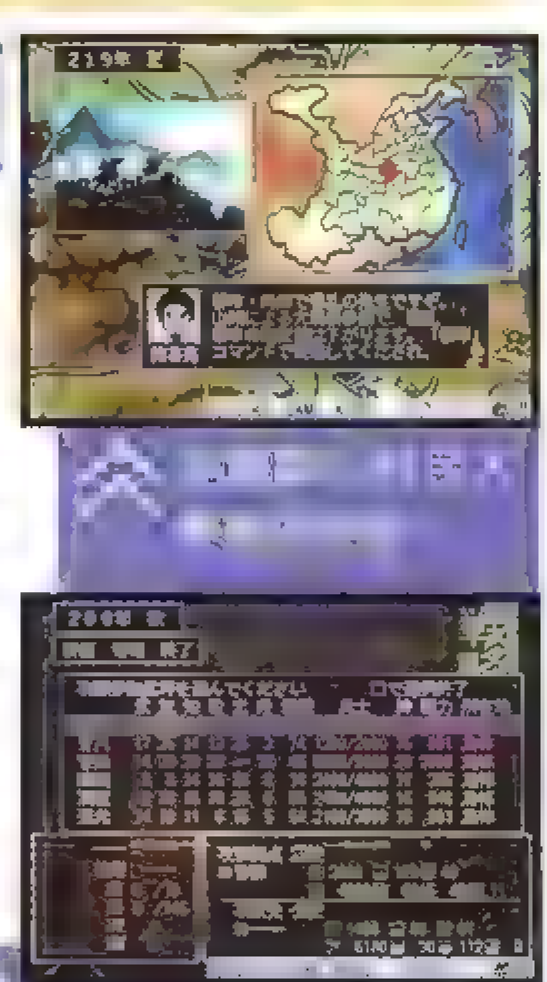


《鄭問之三國誌》主要的內容是以曹操為主角，從黃巾軍之亂開始，描述曹操為了得到天下，不惜成為一名背叛者，加入了這場亂世中的戰爭！在神凉介大師緻密與冷酷的筆觸下，一貫地描述英雄們使盡智慧及武力、開創霸業的史實故事，展現了前所未有的豐沛情感！

史上最美麗的三國誌



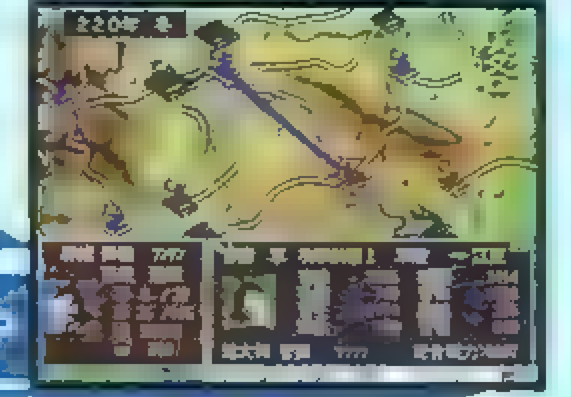
遊戲中不但加入了三國時代叱吒風雲的亂世戰火，同時也融入了由鄭問親手執筆設計的三國人物角色，與以前各種三國策略遊戲相比較起來，《鄭問之三國誌》最大的魅力之一就是精彩絕倫的畫風。遊戲的各種人物設計及一些戰爭場面都是鄭問先生親自創作的。鄭問先生完全以中國傳統的水墨畫風格把一個個熟悉的三國人物唯妙唯肖的展現在玩家眼前，而且與其他三國遊戲角色設計相比，鄭問筆下的三國人物更多了一種霸氣！就連遊戲開發公司GAME ARTS也承認："鄭問"風格就是遊戲的主要特色，希望藉鄭問之筆，創造出與以往三國人物完全不同的風貌。所以遊戲剛一上市即被稱為"史上最美麗的三國志"。

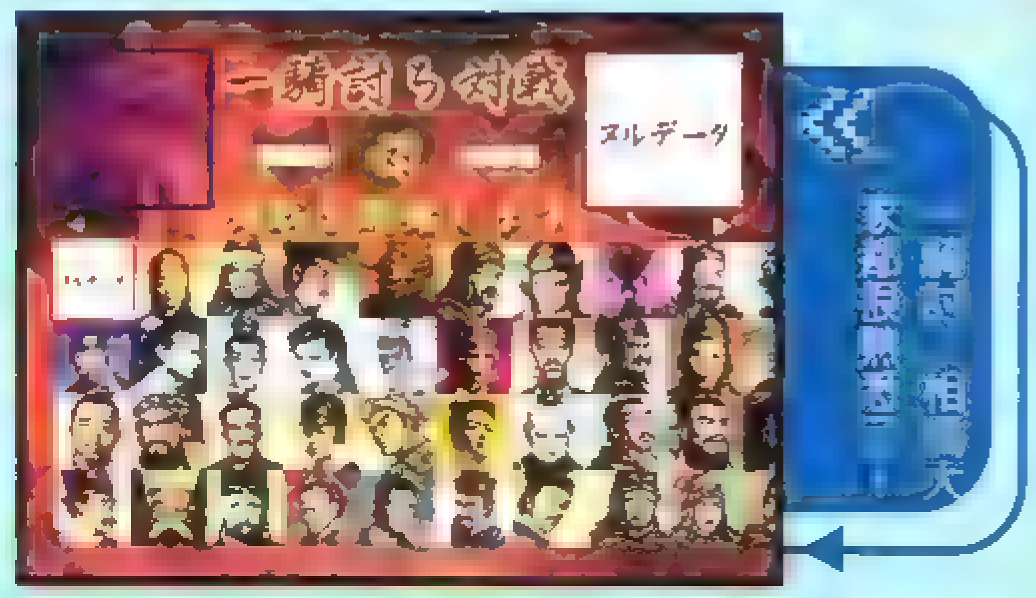


四種戰鬥模式大剖析

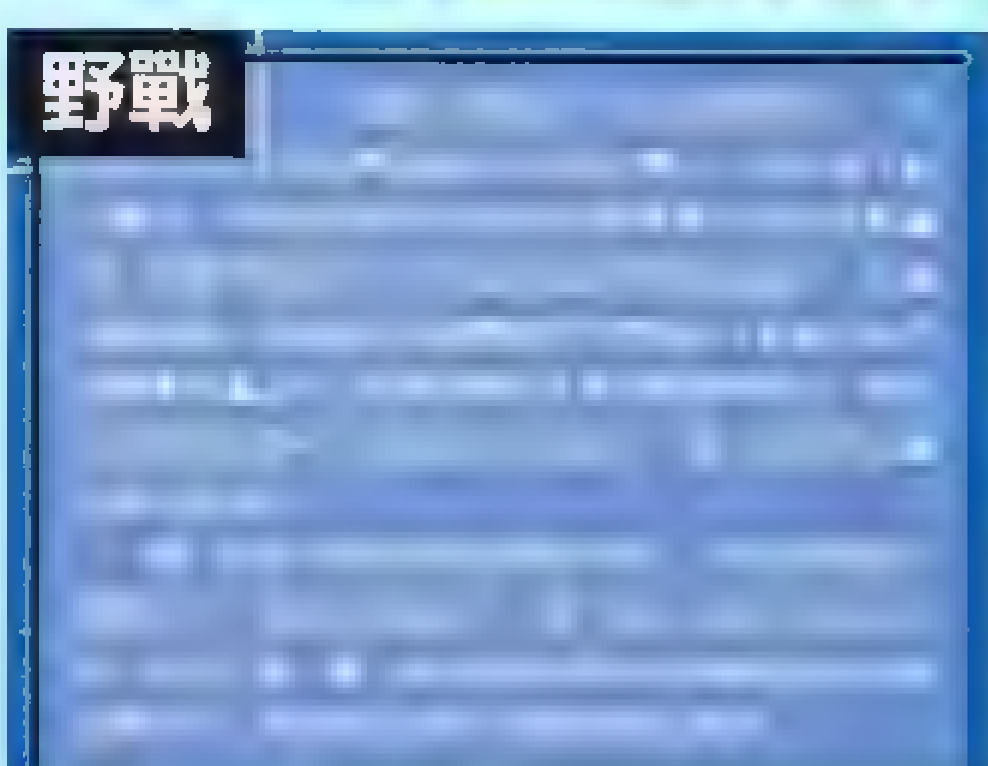
《鄭問之三國誌》在遊戲性的表現也完全不下於其設定，能讓玩家津津樂道於明快的戰鬥和複雜的政治。遊戲中有四種戰鬥戰鬥模式，接下來將會逐一介紹。

在作戰前，首先先把進行戰鬥和參加攻擊目標的武將分開，並確定攻擊計畫。而如果在作戰當中，如果作戰需要可提案讓智謀高的武將去奇襲和火計。另外，各城的戰鬥不僅限於平地，也可以在水上和攻城等各種地段進行。下面介紹變化豐富的戰鬥要素。





野戰



奇襲



水上戰



攻城戰



整體來看，《鄭問之三國誌》是第一個由PS2改版PC中文版的遊戲軟體，再加上鄭問大師為這套遊戲背書，對所有人物進行設定及繪製，它著實是一款相當能夠吸引玩家的產品。而且，在市面上所有的三國遊戲，大部份都是以羅貫中的『三國演義』做為故事背景，像《鄭問之三國誌》這般比較接近史實的遊戲設計，在遊戲產品中是相當稀少的，絕對是子民們不能錯過的一套戰略遊戲大作。

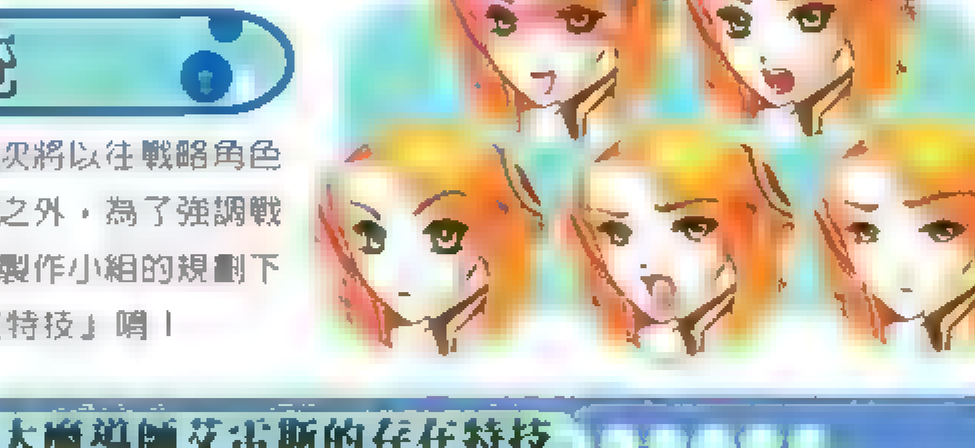
風色幻想II～alive～



預定推出日
年
6月

研究製造所　弘煜科技	販賣流通所　弘煜科技
遊戲類型　角色扮演	科技需求　P II 300，64MB RAM

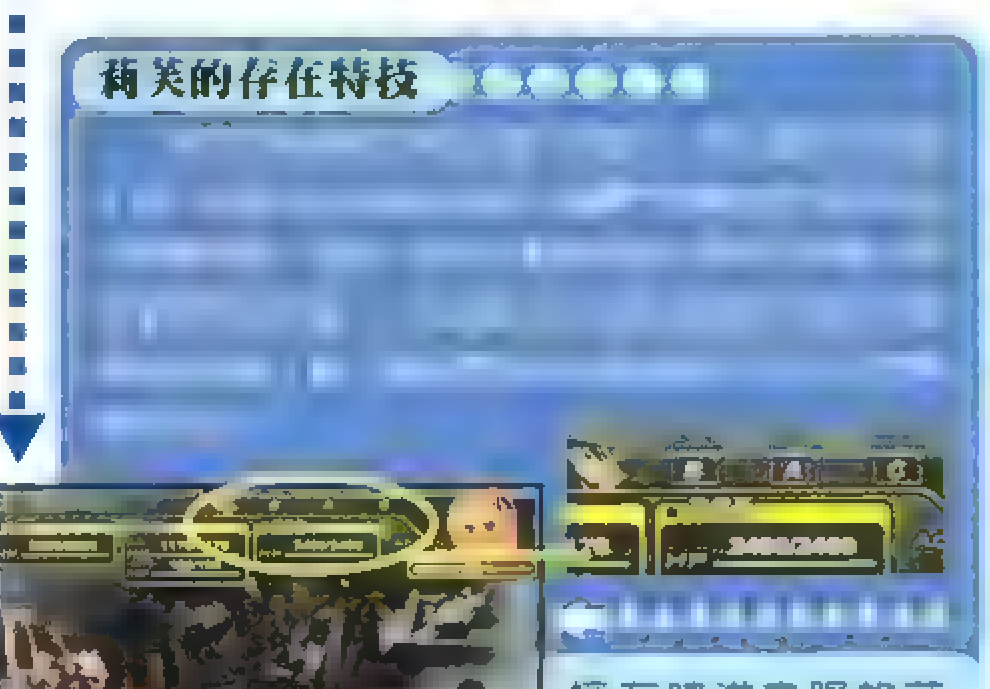
一轉眼就快要六月了．．．，由弘煜科技所製作的有著奇想風格的角色扮演遊戲『風色幻想II ～aLIVE～』應該也逐漸接近完工的程度了吧！在經過沙雷納兩期的報導之後，相信大家應該都對風II有了一定程度的了解，接下來我們來看看製作小組在戰鬥系統和迷宮方面，有什麼樣的特殊設計風格吧！



即時改變的互動式戰鬥系統

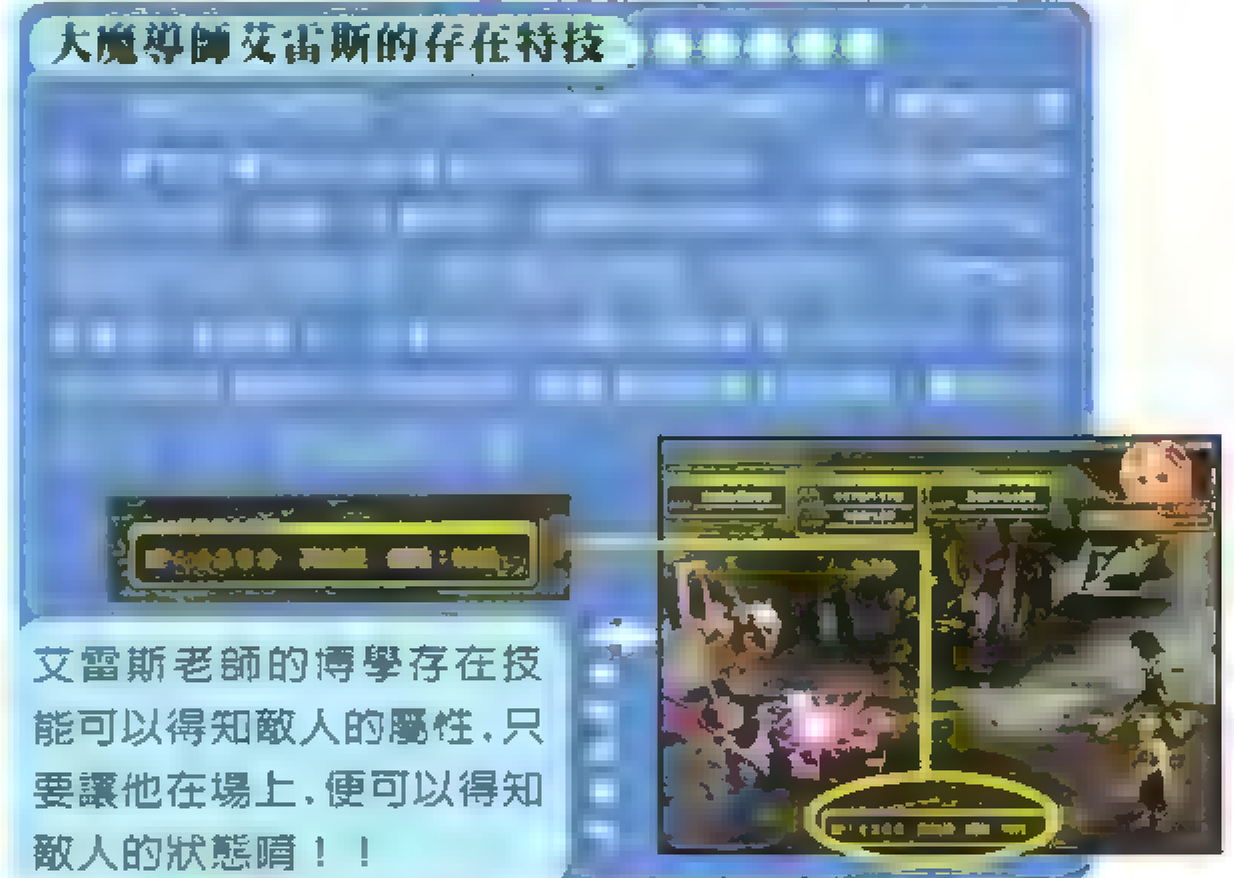
戰鬥向來是角色扮演遊戲不可或缺的要角之一，風II除了逐次將以往戰略角色扮演的回合制戰鬥轉型為角色扮演，以半即時制的戰鬥輪替方式之外，為了強調戰鬥本身的戰略性，以及角色之間的個別能力特色，各個主角們在製作小組的規劃下都具有各自獨特的、可以改變戰鬥"狀況"的特殊能力－「存在特技」哨！

莉芙的存在特技



擁有時逆之眼的莉芙只要在場上，就可以看見所有角色的行動順序哨！

大魔導師艾雷斯的存在特技



艾雷斯老師的博學存在技能可以得知敵人的屬性，只要讓他在場上，便可以得知敵人的狀態哨！！

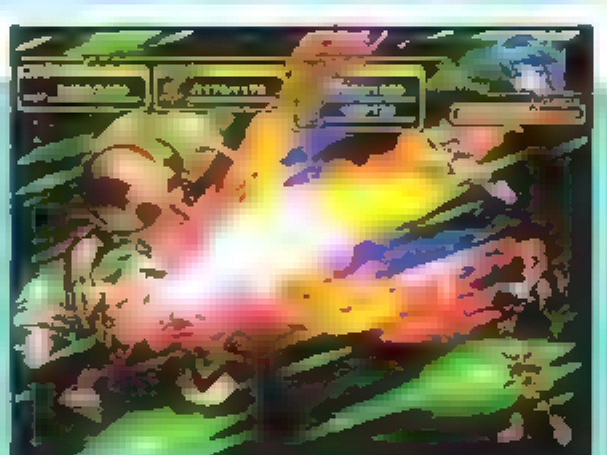
以角色特性為基礎的戰鬥理念

另外，這次在風色幻想II裡頭所登場的敵人類型也有所改變了，例如飛行在空中的敵人角色，如果不用莉芙或是亞修的槍來攻擊的話，想擊中它們可是難如登天啊…，因為莉芙與亞修這兩人都是屬於擅長使用"槍"的角色，而"槍"的攻擊屬性又剛好與"飛行類敵人"相剋，所以擊中它們的機會當然會遠高於肉搏型的醚，或是法師型的艾雷斯。

在強調特色與特性的風色系戰鬥中，也會有其它例如會使用"護盾"的敵人存在，這個時候如果您不用可以化解"護盾"防壁的艾雷斯來施用魔法攻擊，將可能無法對這種手敵人造成任何有效傷害喔！

以天劍聞名的劍聖芙亞其攻擊命中率極高，可說是空中敵人之天敵…





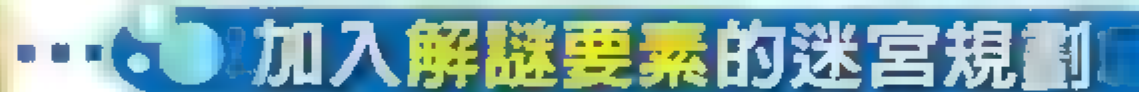
凡妮亞的必殺技具有「突破敵人裝甲」的效能，對於裝甲厚重的難纏敵人將發揮難以想像的威力！！

強調友情與愛情的「羈絆系統」

如果讓兩個互相喜歡的人一同進行戰鬥（如亞修和莉芙），那麼將發揮出令人不可置信的支援效果唷！



角色的關係您得從日常對話裡頭自行察覺⋯，弄清了他們之間的愛恨情仇，將對您的戰鬥有正面助益唷，這就是[羈絆系統]的優點唷！

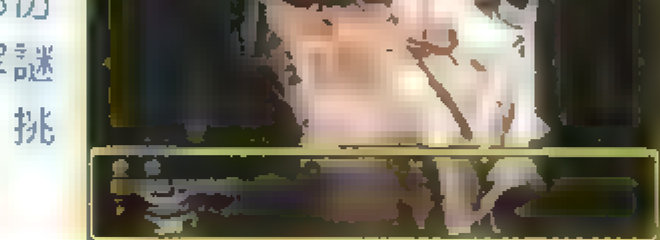


加入解謎要素的迷宮規劃



通常在角色扮演裡頭所謂的“迷宮難度”通常就等於該迷宮的大小、複雜度，不過就因為這些現有的概念，所以往往玩家們在進行迷宮的攻略之時，所在意的便都是「這條路接下來該怎麼走」。基於為了讓走迷宮也是一種遊戲的樂趣，提升整個遊戲的耐玩程度，這一次風II的解謎要素將遠比起以往的風色系列增加許多，簡單的如開寶箱時，也許守寶箱精靈將會問玩家幾個謎題，答對了才能打開，答錯的話就會有小小的懲罰⋯，複雜的如要正確按下石盤的先後順序才能開啓通道、收集足夠的資料與線索，解開裡頭的謎題才能找出離開迷宮的關鍵，讓遊戲順利的進行下去。

遊戲的迷宮部份將大量採用解謎成份的玩法，挑戰看看吧！

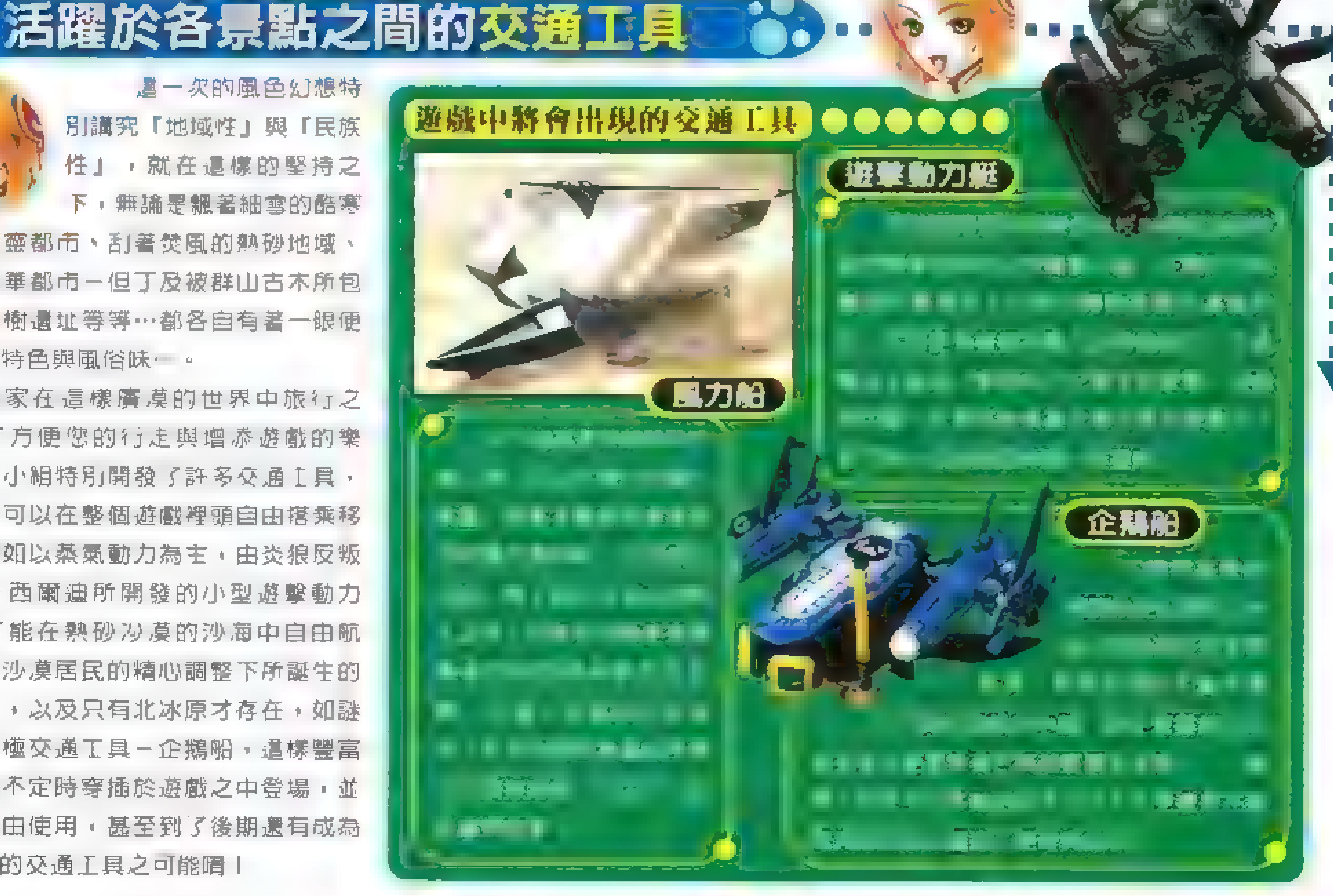


只要是覺得奇怪的地方，就盡可能的調查，此乃RPG的精髓所在！

活躍於各景點之間的交通工具

這一次的風色幻想特別講究「地域性」與「民族性」，就在這樣的堅持之下，無論是飄著細雪的酷寒北方－聖鑾都市、刮著焚風的熱砂地域、榮盛的繁華都市－但丁及被群山古木所包圍的世界樹遺址等等⋯都各自有著一眼便可認出的特色與風俗味—。

當玩家在這樣廣漠的世界中旅行之時，為了方便您的行走與增添遊戲的樂趣，製作小組特別開發了許多交通工具，讓玩家們可以在整個遊戲裡頭自由搭乘移動呢！例如以蒸氣動力為主，由炎狼反叛軍智囊－西爾迪所開發的小型遊擊動力艇、為了能在熱砂沙漠的沙海中自由航行，而在沙漠居民的精心調整下所誕生的風力船⋯，以及只有北冰原才存在，如謎一般的究極交通工具－企鵝船，這樣豐富的設計將不定時穿插於遊戲之中登場，並讓玩家自由使用，甚至到了後期還有成為主要移動的交通工具之可能唷！





冒險奇譚 2
Grandia 2

研究製造所：eSofnet　販賣流通所：松崗
遊戲類型：角色扮演　科技需求：PII 400、64MB RAM、16MB 3D CARD

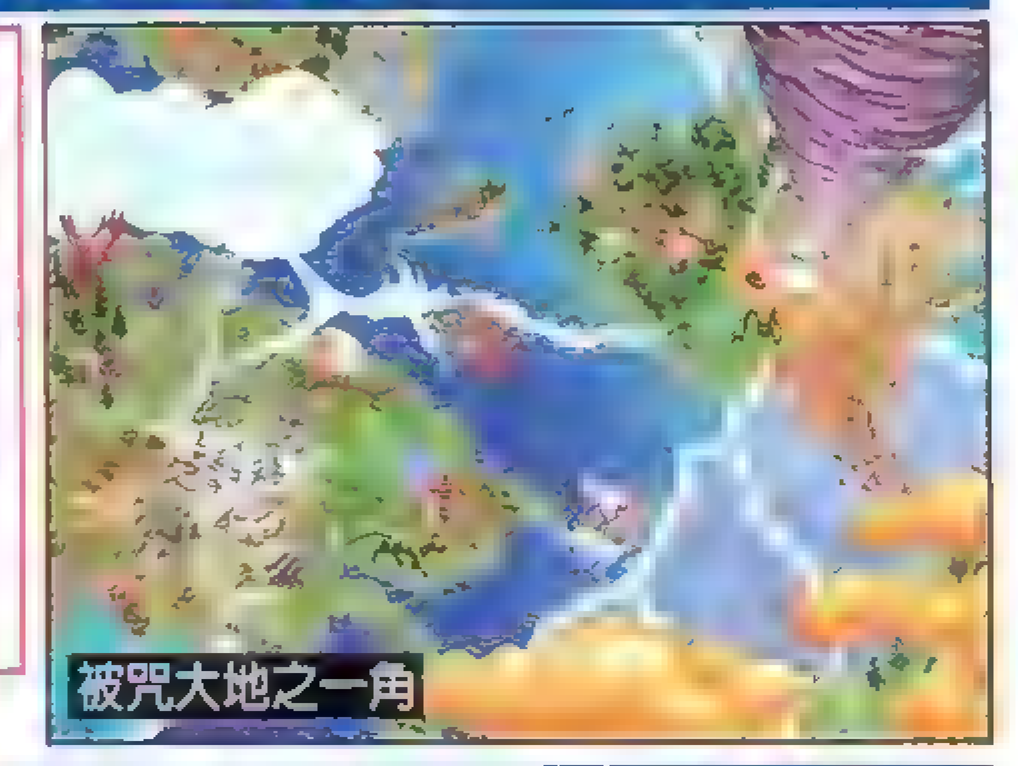


預定推出日　年　月

在上期遊戲工坊的介紹裡，我已經向大家初步介紹了《冒險奇譚 2》大略的遊戲內容，但以這款DC上的角色扮演大作來說，那些只是其中的小小部分內容而已，在這次的介紹裡，沙雷納將帶大家來看看每個隊員的特色和有趣的戰鬥系統。

紅色的月輪象徵不足的人心

遙遠的過去，古拉納斯將希望之光給予人們。但是，暗之惡魔巴雷瑪卻將希望之光從人類身上奪走。古拉納斯為了守護人類與其展開了一場激戰，最後古拉納斯手執"光之佩劍"劃破了巴雷瑪的身軀，也同時在此星球的大地上留下一道不可見底的巨大裂縫。這就是被稱為"古拉納懸崖"的大地傷痕，亦是這片大地被稱為"被咒大地"的由來。巴雷瑪被封印的同時，天空出現了一輪紅色的月亮，那不祥的月亮窺視著人類心中的慾望，以此為糧食補充其力量，直至復活之日的到來……

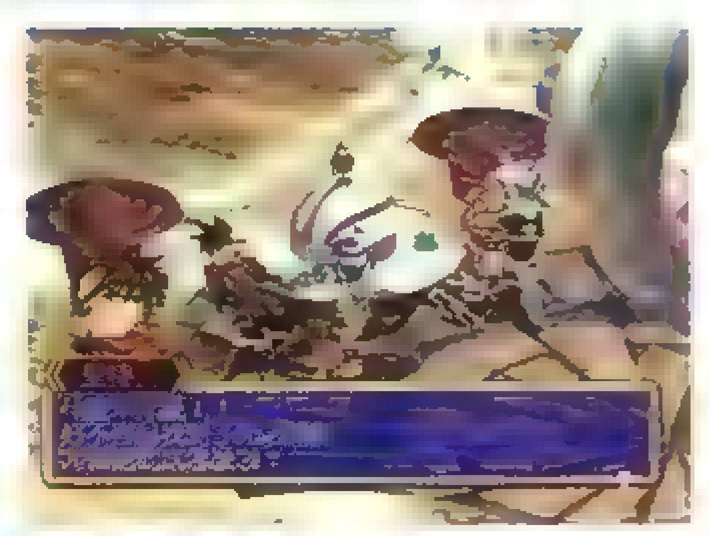


被咒大地之一角

呈現更高畫質的畫面品質

雖然DC版的畫面已經叫人非常激賞了，特別是使用VGA BOX後，那高解析度的640X480畫面不知道令多少玩家驚豔！但是PC版的畫面從最低的640X480X16，一直到1024X768X32都支援喔！如果玩家電腦夠力的話，開1024X768X32，再將全景反鋸齒的設定開啟，那無懈可擊的精緻畫面，絕對是此系列的最高表現。如果再加上一支好用的手把，那玩起來的感覺絕對超越DC與PS2版。除此之外，全中文化的內容更是讓不懂日文的玩家能一窺遊戲的全貌；快速的讀取速度也讓遊戲過程毫無冷場，對喜歡日式RPG的玩家來說，《冒險奇譚 2》絕對是不能錯過的經典！



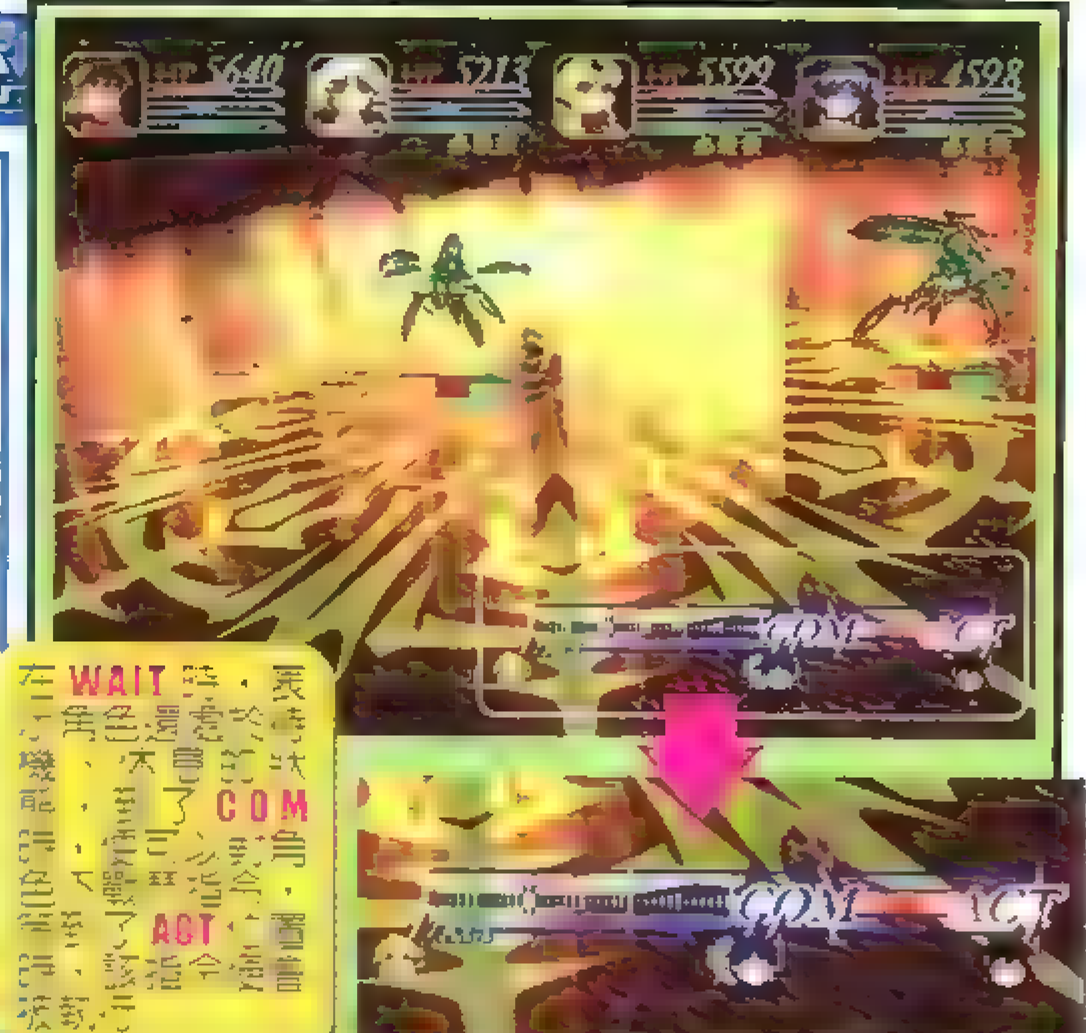


遊戲畫面的精緻度遠超過DC

中止敵方攻擊的特殊戰鬥系統

戰鬥除了隨劇情發展而必須開打之外，其他的戰鬥都是在地圖上與敵人接觸後才會展開。所以在地圖上移動時，除了閃避不必要的敵人外，小心敵人的偷襲真的非常重要！

戰鬥中我方最多只能有四位角色登場（反正劇情安排得很巧妙，你絕對不會有第五位隊員的），角色的行動順序是以IP值來決定，戰鬥畫面右下角那一個IP指示器，會顯示目前敵我雙方的行動順序，而這個指示器分為WAIT、COM、ACT三個部分。也由於戰鬥系統有這項特殊的設計，所以在戰鬥指令裡，除了一般熟悉的攻擊、特殊技、道具、逃跑…等外，還多了一項『中止敵人行動』的攻擊指令。這種攻擊方式沒有一般攻擊威力來得強大，但是卻能讓敵人從COM的位置退到WAIT；如果在使出這項攻擊動作的途中剛好有敵人行動時，還能立刻取消其動作，是非常具有策略性的攻擊方式，有時還可藉此救回同伴一命呢！



在WAIT時，表示角色還處於待機、休息的狀態，到了COM時，便已對角色下戰鬥指令，等到了ACT位置時，該指令便會被執行

主要隊員特性介紹

里特 Ryudo

本遊戲的主角，是出身於魔法之島的年輕獵人。在旅途中遇到會講人話的斯凱，與其一起展開了旅程。是一位現實主義者，對朋友及重情義，因過去的悲劇而不願與他人深交。與艾蕾娜相遇後，開始面對自己的過去

艾蕾娜 Elena

身為『卡莊卡茲』教會見習神官，原本是孤兒的艾蕾娜被神父養育長大，以優美的歌聲而遠近知名，開朗熱心的性格令大家喜愛，她是會熱心助人，艾蕾娜是一位理想主義者，希望藉由她的歌聲去改變別人。

米蕾妮雅 Millenia



性格奔放，如同少女般任性的米蕾妮雅，乍看之下會令人留下如惡魔般殘酷的印象，但其實是個非常坦率且單純的女性，擁有一對蝙蝠翼，而且也擁有強大的魔力，身份是個謎，遇到看不順眼的東西，便會不惜一切攪弄至滿意為止



羅安 Roan

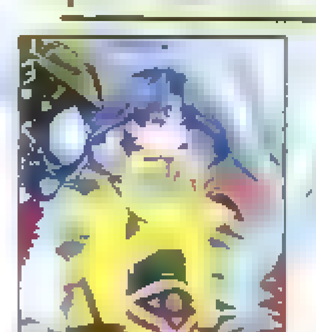
里特和艾蕾娜在旅途中遇到的少年，外表非常可愛，性格也很天真單純，經常帶給人歡樂，但在其外表下隱藏著悲傷及無法掩蓋的氣質，雖然只有13歲，是一位非常能幹的少年，當羅安繼承薩拉姆王國王位後，背負著重任逐漸長大成人



迪奧 Teo

迪奧不是機器人偶，並非人類，是很早失傳的太古技術所製造出來的人造人，雖以主人的命令行動，但沒有喜怒哀樂等感情。因為存在於人間已久，學習到了不少人類的習性，與里特他們相遇後，內在逐漸產生變化，對於自己產生了疑惑。





馬雷古 Mareg



為了追尋仇敵而離開家鄉的獸人，為人豪爽正直，外表給人很可怕的感覺，其實內心非常的和藹可親。只要自己認為是正確的事情就會堅持去做，沒有感情的迪奧受到了馬雷古的影響，為了找尋侵襲村莊的真凶，而誤會里特他們是敵人。

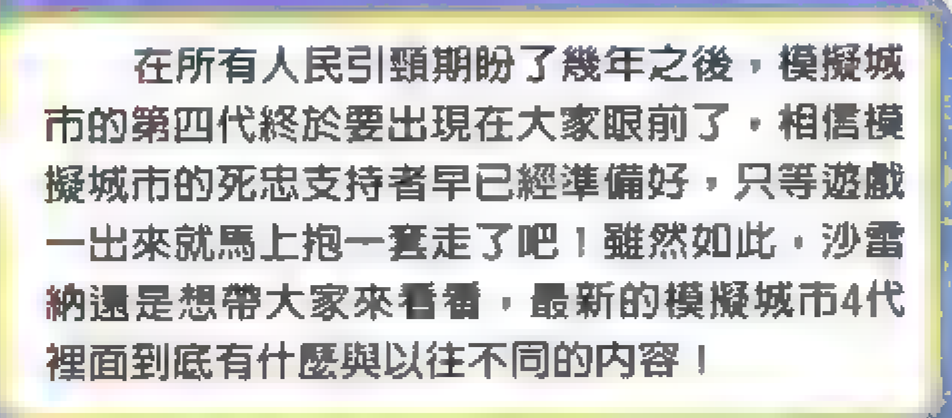


模擬城市4 SimCity4

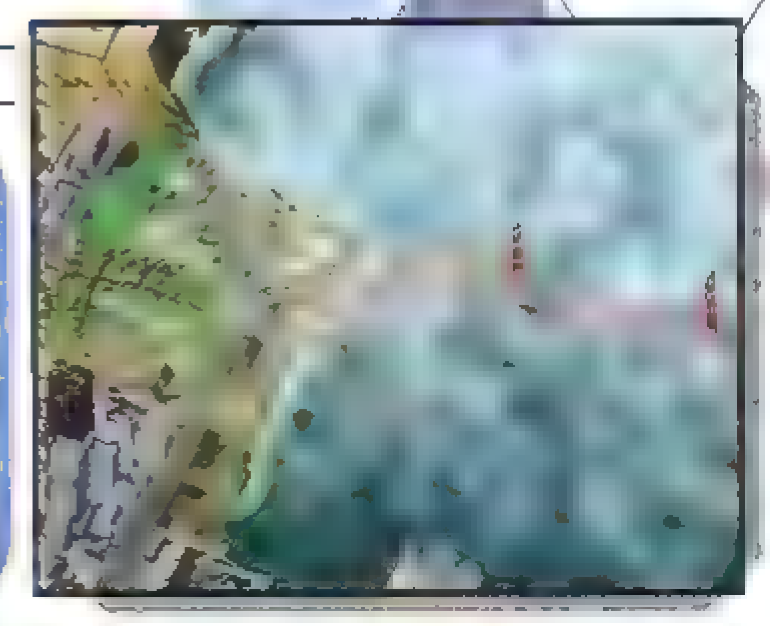


研究製造所：EA　販賣流通所：美商藝電
遊戲類型：模擬策略　科技需求：未定

預定推出日　年 2 月



在所有人民引頸期盼了幾年之後，模擬城市的第四代終於要出現在大家眼前了，相信模擬城市的死忠支持者早已經準備好，只等遊戲一出來就馬上抱一套走了吧！雖然如此，沙雷納還是想帶大家來看看，最新的模擬城市4代裡面到底有什麼與以往不同的內容！



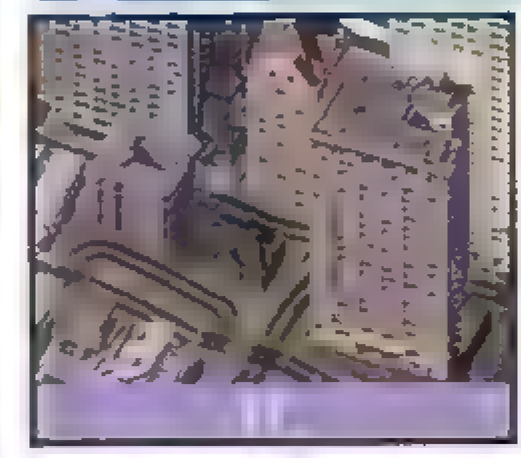
採用全新的遊戲引擎

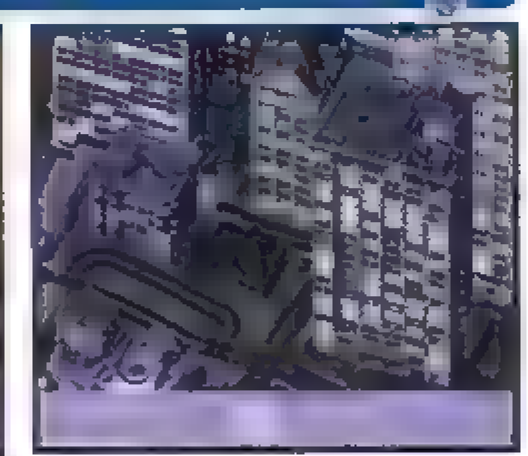
這兩、三年來，在模擬遊戲方面，模擬市民鋒頭之健可說是無人出其右，然而也由於模擬市民的出現，讓Maxis在遊戲界闖出名號的招牌遊戲－模擬城市系列，在模擬城市3000出版之後，便因Maxis遊戲計劃重心的移轉而暫時束諸高閣。在經過幾年的等待後，也在模擬市民即將踏上網路供玩家爭鋒之際，EA終於宣佈Maxis要推出模擬城市4（SimCity4，暫譯）的好消息。

模擬城市系列是十三年前開始出版的遊戲，創作者Will wright在模擬城市裡提供玩家從無到有，光憑其想像便可創造一座城市的機會。在經歷十多年的粹煉和銷售佳績的肯定後，該公司寄望模擬城市4能創另一個模擬遊戲的高峰。

在Maxis的規劃中，模擬城市4是一個重新打造的遊戲，該公司遊戲製作Kevin Hogan表示：「模擬城市2和模擬城市3000基本上只稱得上是模擬城市的精心修改版，這次在我們為模擬城市4所做的不只是讓遊戲有更新的外觀而已，這次所使用的遊戲引擎將是全新版本，內容則將會更注重城市內居民個人的需求，而這個城市將是由您所一手打造的。」

白晝和夜晚各有其不同的風貌



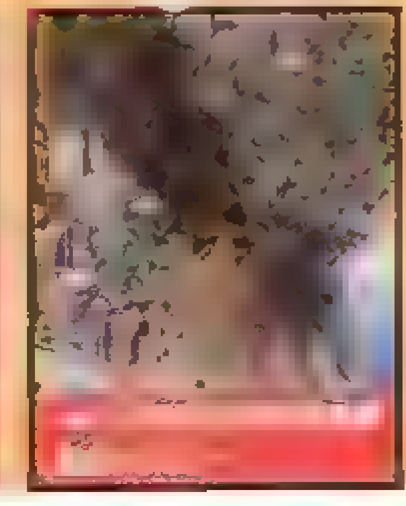


隨意調整地形創造景觀

模擬城市4目前正在由模擬遊戲大師will wright所領軍的Maxis studio設計團隊開發中，遊戲裡有最新的模擬和圖形引擎，並且可以讓玩家追蹤模擬人物的日常生活。模擬城市4是最真實、最強大也是最個人化的模擬城市系列遊戲，玩家在遊戲中可以調整城市的地形來創造高山、峽谷、森林及河流。在創造地形景觀後，玩家可繼續建造最真實也是最複雜的大都會環境。和之前的模擬城市系列遊戲不一樣的地方是，模擬城市4裡面的城市並不是孤立於世界之外的，相反地，在這套新遊戲中它是整個區域的一部份。玩家現在所建造的每一座城市，都會變成一座可以永續發展的自治城市，一旦玩家以交通網路將這些獨立的城市連結之後，這些城市便會開始自動自發的互相分享和爭取發展所需資源。因此在玩家的各種建造決策下，遊戲也會呈現不同的結果。

各種天災人禍相繼報到



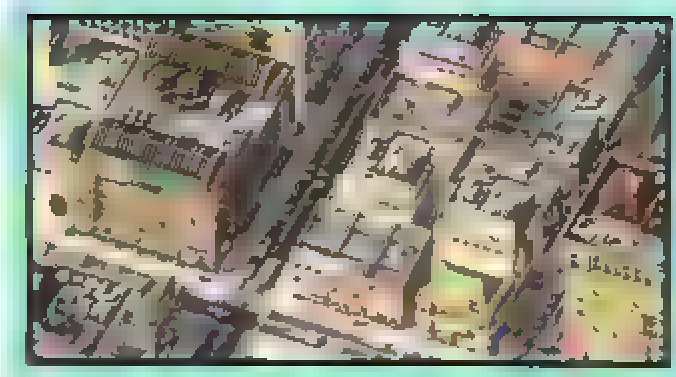


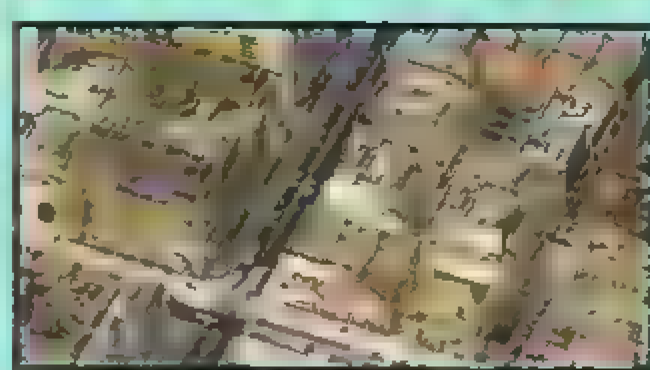




和模擬人物一同體驗生活

也許是得自模擬市民的遊戲靈感，模擬城市4將在遊戲中讓玩家透過一位模擬人物的眼中，一同感受在自己所建造城市裡的生活。玩家可以將這位模擬人物個人化，並且可以將他移到任何地區，來體驗他在城市裡的生活經驗，以便了解他或她是否享受著都市烏托邦的生活，或者無法忍受都市叢林的各種紛擾；而這位模擬人物也會提供如何改善城市的建議給玩家參考。一座大都會城市是否能永續擴張或者因忽略而日漸衰敗，模擬城市4的新模擬引擎都會即時回應玩家，所以玩家可以適時因應。另外，新的模擬引擎還可提供更多的選擇給玩家處理所面對的不同狀況。





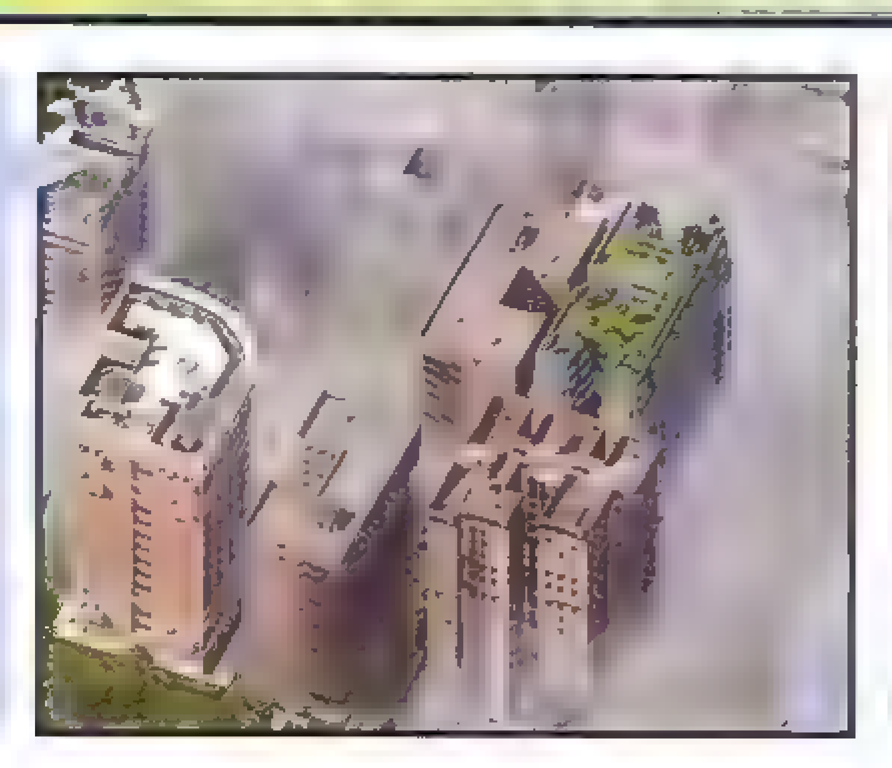


◀因玩家的忽略而由繁榮走向日漸衰敗的命運

這次也引進了不動產的概念喔！



地形和時間因素影響氣候



▶靠近港灣的城市都會迷漫著濃霧

值得注意的是，遊戲在地形引擎上也有兩項重要的改變。首先，玩家不再被限制只能在平坦的土地上蓋建築物，小型住宅和辦公大樓現在都可以都蓋在斜坡地形上；其次，地形和時間都會影響氣候型態。例如，玩家如果在海岸線上擺上一座山，那麼你將會實際地看到雲層開始凝聚，這種情形就好像現實生活中的舊金山灣區海岸縱谷附近的山區，幾乎都有濃霧籠罩一樣。另外，模擬城市4還會加入較大的天然災難，而玩家也可選擇是否派遣市長、警察、或消防隊至特定地區坐鎮，你的每一項決定都會直接衝擊到遊戲的結果。另外，EA也決定將模擬城市4做為今年在洛杉磯舉行的電子娛樂大展（E3）的重點遊戲，屆時將有更多的相關消息向玩家宣佈。



深遂幻想

研究製造所　ENIX　　[illegible]　大宇資訊
遊戲類型　連線角色扮演　　系統需求　C 466、128MB



蕾蕾：小藍哥哥啊^^～你想不想知道玩《深遂幻想》的感覺呢？^^

小藍：想啊～當然想知道啊！我想玩那個遊戲好久了耶？^^（碰碰～小藍被蕾蕾打了兩拳）

小藍：蕾蕾～你幹嘛打我啊>o<!!

蕾蕾：小藍哥哥你看！你的眼睛已經很『深遂』了，應該也有『幻想』的感覺了吧！^^

預定推出日　年　6月



深遂幻想初級任務介紹

在155期就針對《深遂幻想》做了詳盡的遊戲介紹了，所以小藍這期就來幫大家介紹《深遂幻想》的初級任務，是喜歡這個遊戲的國民們一定要看哦！蕾蕾～不要跑～妳給我回來^^!!。

武器店的勇氣測試

登場人物：
武器店老闆蓋茲

任務流程：
- 與武器店老闆蓋茲對話來開啟任務。
- 前往在起源之村北方的「北門」
- 進入北門後，移動至中央的光之泉
- 回到起源之村。
- 與武器店老闆蓋茲講完話之後結束任務

▲武器店任務開頭

道具店的道德測試



道具店事件

登場人物
道具店老闆娘麗奧拉、冒險者萊安

任務流程：
- 道具店老闆娘麗奧拉談話開始任務。
- 前往位於村子北方的北門，並與在北門的冒險者萊安對話
- 將鎖子甲交給冒險者萊安，換取裝錢的皮袋。
- 回到道具店與老闆娘交談結束任務。

▼以下就是在遊戲中所要通過的初級考驗

幫占卜師尋找藥草

登場人物
占卜師艾絲珮拉娜

任務流程
- 與占卜師艾絲珮拉娜對話開始任務。
- 前往位於起源之村西南方的「奈奈爾墳場」。
- 進入墳場，尋找卡利卡爾提草。
- 回到起源之村。
- 與艾絲珮拉娜對話，將卡利卡爾提草交給她，結束任務。

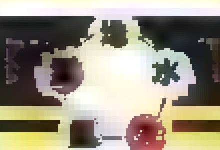
▲初次見面的占卜師

彫金師的戒指

登場人物
彫金師洛依、修女愛提娜

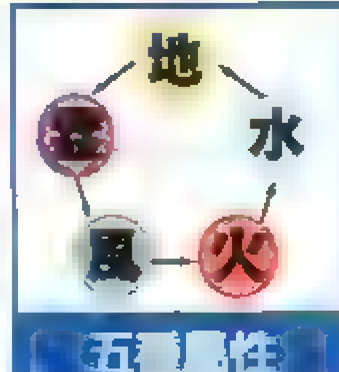
任務流程：
- 與彫金師洛依對話開啟任務。
- 前往位於起源之村西南方的奈奈爾墳場。
- 進入奈奈爾墳場，為了清除怨念要進行幾次戰鬥。
- 將戒指還給彫金師洛依。
- 與教會的修女愛提娜交談後，向彫金師洛依報告詳細狀況。
- 前往奈奈爾墳場，在墳場中央一定，打倒亂數出現的僧侶骨骸。
- 前往教會，可拿到放置寶珠的支座。

彫金師任務開頭



武器屬性

武器及防具都有屬於他們自己的屬性，怪物也有屬於他們自己的屬性，所以瞭解屬性來進行戰鬥會讓冒險進行的更順利。這個世界總共由五種屬性所構成。



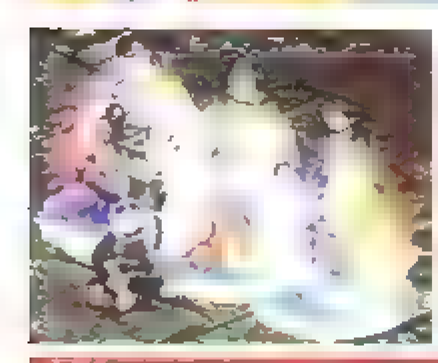
地：主要掌管大地的力量
水：主要掌管大海的力量
火：主要掌管火焰的力量
風：主要掌管大氣的力量
靈：主要掌管生物思念的力量

根據這五種屬性，發揮依附在道具上五種屬性的力量。這五種屬性相生相剋的關係，對戰鬥也會產生影響。





連鎖攻擊：



這是一種將技能的效果增加，與組隊的隊員一起使用的連續技。如果不組隊的話便不能使用。最少兩人、最多四人，隨著人數增加，使用的時間也會變長，難度也會變高。在使用連鎖攻擊的時候，最後一個人必須使用技能，其他的人便會使用最後一個人所使用的技能，如果最後一個人不使用技能的話，整個連鎖攻擊就會失敗。如果要讓連鎖攻擊能成功的話，必須先討論過戰略，利用聊天的功能先討論好連鎖攻擊的方式，再決定由誰使用技能，讓整個連鎖攻擊能順利的使用。

[illegible]

依照玩家人數不同，還有使用連鎖攻擊的順序，各種搭配之間都會有著不同的難度，例如時間上的搭配，連鎖的順序，這些都會影響連鎖攻擊的成功率，而愈難成功的順序組合，連鎖攻擊的效果也就愈好，為了讓連鎖攻擊順利，提供以下幾種使用連鎖攻擊的順序。

- 甲 → 乙
- 甲 → 乙 → 丙
- 甲 → 乙 → 丙 → 丁
- 甲、乙 → 丙
- 甲、乙、丙 → 丁

在戰場上，地圖上總共繪畫分成14格，來讓玩家移動，離怪物愈近，所受到的傷害也愈大，相反的，怪物也是如此，因此在戰鬥中，讓防禦力或攻擊力強的直接攻擊系職業站在前頭，防禦力低的魔法系職業站在後排，這樣的話，防禦力低的職業所受到的傷害會減低，也可以在後排支援，對於遊戲進行的過程會更順利。



◀ 墳場

組隊：

依據職業的不同，可以學到的技能也不一樣，例如戰士可以學攻擊性的技能，僧侶可以學回復性的技能，因此一個隊伍中，最好要有不同的職業，除了讓整個隊伍能互補不足之外，不同職業利用組隊出去戰鬥，升級的速度也可以加快。

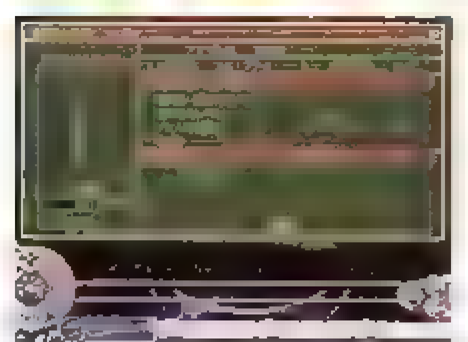


職業的種類

包含一開始的職業，總共大約有20種。依據等級的高低，總共可分為二種階級。

戰士系的職業	可以學到直接攻擊的技能。
魔法師系的職業	可以學到攻擊魔法系的技能。
僧侶系的職業	可以學到回復系的魔法。當成為主教的時候更可學到攻擊系的魔法
盜賊系的職業	在戰鬥中的速度及獲得道具的數量通常都會有兩倍。

技能的種類



根據職業的差異也會有不同的「特殊攻擊」。技能的種類大約有一百二十種。

攻擊系	直接攻擊或是魔法攻擊
回復系	回復受傷的魔法
攻擊補助系	支援戰鬥的技巧或魔法
補助系	為了對戰況有利而使用的技巧或魔法



轉職



當達到一定的等級之後，便可進行轉職。在轉職所花費一筆金錢，便有可能提升階級。轉職時也有一些必要的道具，利用提升階級或轉職來獲得更強力的技能吧！

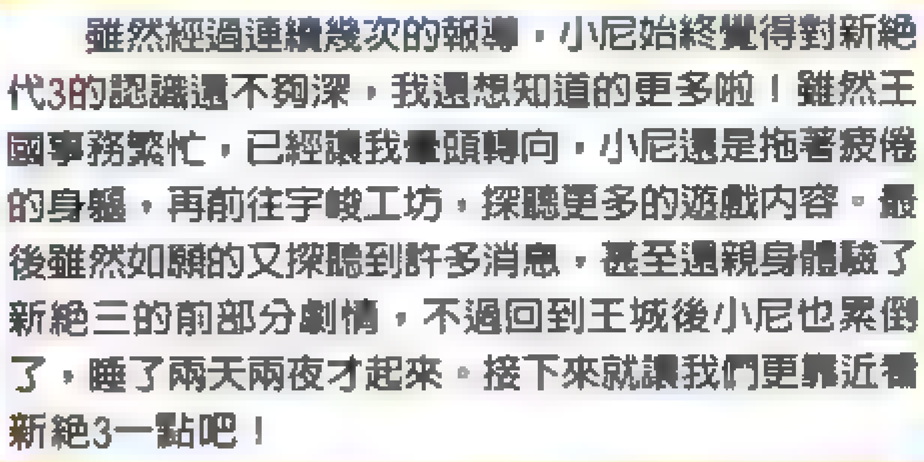
新絕代雙驕3



預定推出日 年 8月

研究製造所：宇峻科技　　販售流通所：宇峻科技

遊戲類型：角色扮演　　科技需求：P-233、64MB RAM



雖然經過連續幾次的報導，小尼始終覺得對新絕代3的認識還不夠深，我還想知道的更多啦！雖然王國事務繁忙，已經讓我暈頭轉向，小尼還是拖著疲倦的身軀，再前往宇峻工坊，探聽更多的遊戲內容。最後雖然如願的又探聽到許多消息，甚至還親身體驗了新絕三的前部分劇情，不過回到王城後小尼也累倒了，睡了兩天兩夜才起來。接下來就讓我們更靠近看新絕3一點吧！



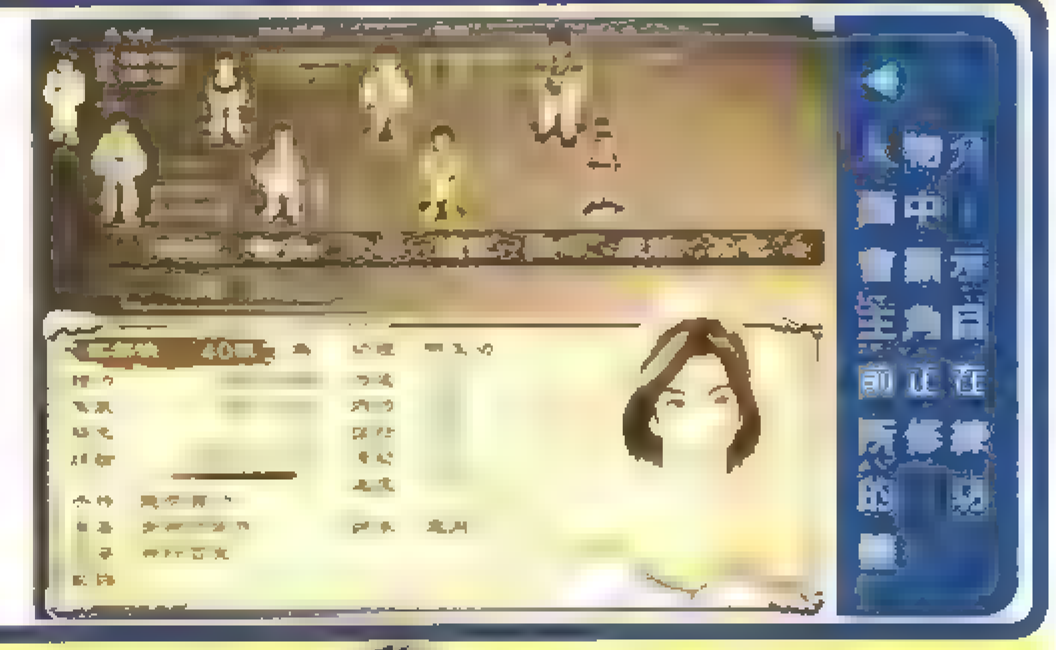
武學新體驗　三種層面更詳盡說明

在前兩次的報導中，我們已經知道新絕3所設定的武俠世界中，將武學的觀念定義成三種層面，分別是「功體」、「武功」及「武技」三種，以下我們將就將這三種嶄新的觀念作更詳盡的說明。

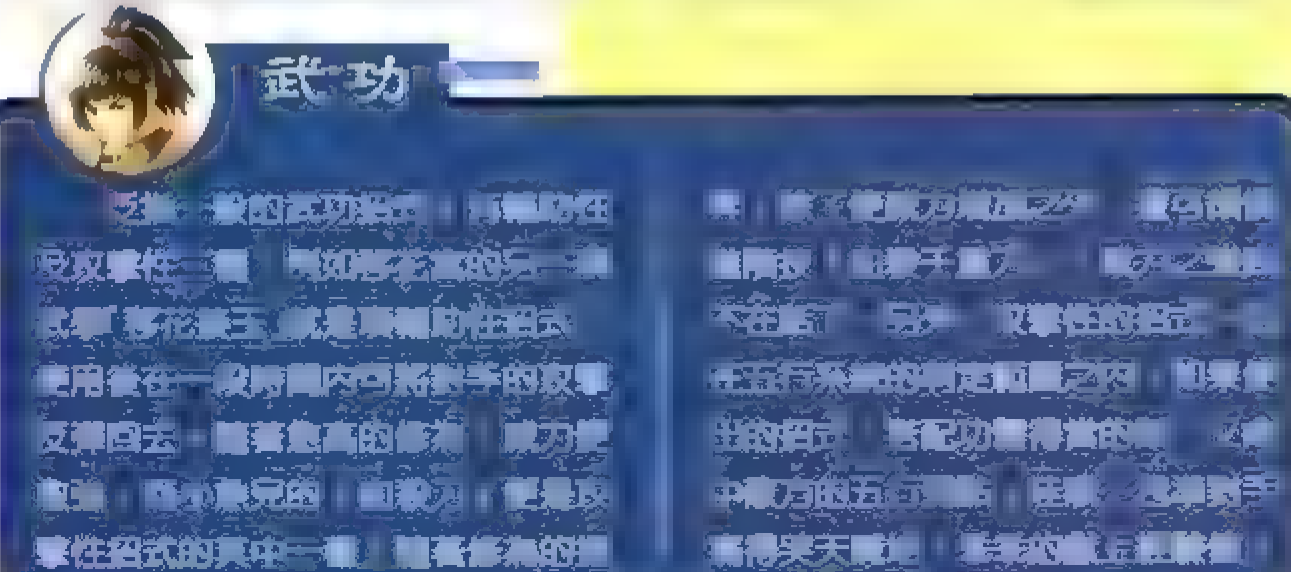


功體

目前正修練中的心法、內力根基，稱之為功體。每個人在同一時間只能修練一種功體，而功體除了多半帶有些特殊作用之外，更有著不同的屬性修正值，例如移花宮的武學「明玉功」，一旦修練後，真氣、內力將大幅的提升，但力量卻反而逐漸降低，而到了更高層的修為後，更可在戰鬥中逐漸吸取凝聚於週遭的真氣納為己用。另外，每種功體都有不同的五行相性，而目前修練的功體決定了修練者的『五行』。例如江瑕修練了『嫁衣神功』，就變成『土相』屬性，此時要是中了『木相』的招式，在五行系統相剋的判定之下，將受到嚴重的創傷。



武功

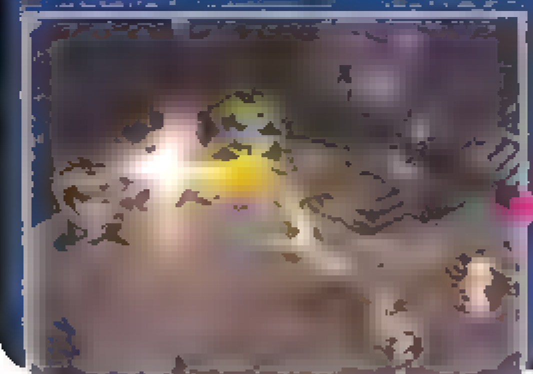


[illegible]



武技

江湖之大、人才之多，不乏能人異士，身懷異技之人，如果能拜在他們的門下，就能習得一系列他們特異的「武技」，這樣的學習方式，這就是我們上一次介紹過的「拜師系統」。隨著遊戲進行，隊伍中有許多可供選擇的老師，但隨著每個角色的特性不同，在同一時間拜師的數量也有所不同。例如專一的江雲，在同一時間只能修練一位老師的武技，而機靈的江瑕就能同時修練二位老師的武學。通常武技都有著策略性的運用，機動性的「選修」，將使得遊戲增添不少靈活度。





寵物飼養系統 戰鬥更添變化

在新絕三中的自創角色～若湖，有著獨特的特技「諸語」，除了可與動物類的ＮＰＣ對談之外，還可飼養寵物，使之成為對我方有幫助的戰力之一。每隻寵物都能經由若湖的呼喚出場戰鬥，但該寵物的「勇氣」及「服從度」就必需要靠培養了，調配出每隻寵物喜歡的食物，就能有效的提昇上述二項屬性。戰場上的寵物，不受玩家控制的，各自有各自的意志，勇氣低的寵物，可能會在戰鬥中逃跑，而服從度低的寵物，很有可能耍脾氣而什麼事都不作，所以，可別把你可愛的寵物只當成作戰的工具喲！

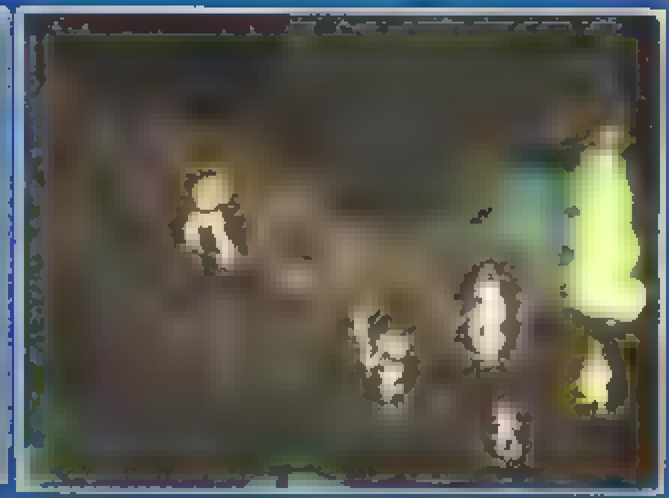
寵物能力的提昇，就要靠戰鬥的訓練了。基本上，出場戰鬥的寵物可以和人一樣昇級成長而加強能力，甚至學得新技巧。但這時可要注意了，上場的寵物和若湖有著某種程度的精神相繫，雖說寵物不受敵人的攻擊，但防禦力偏低的若湖可是禁不起敵人太多的攻擊，一旦若湖在戰鬥中氣絕了，寵物也就跟著逃走了……，這對寵物來說，無疑是一項重大的打擊，對於寵物的屬性值將有相當程度的負面影響，請在適當的時機保護隊伍中應該保護的人吧！



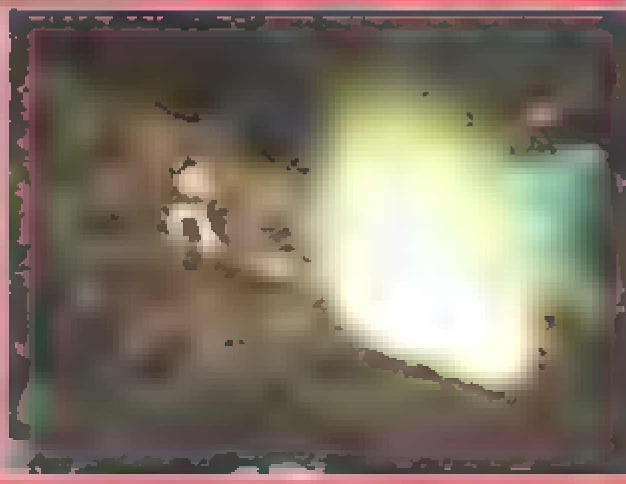








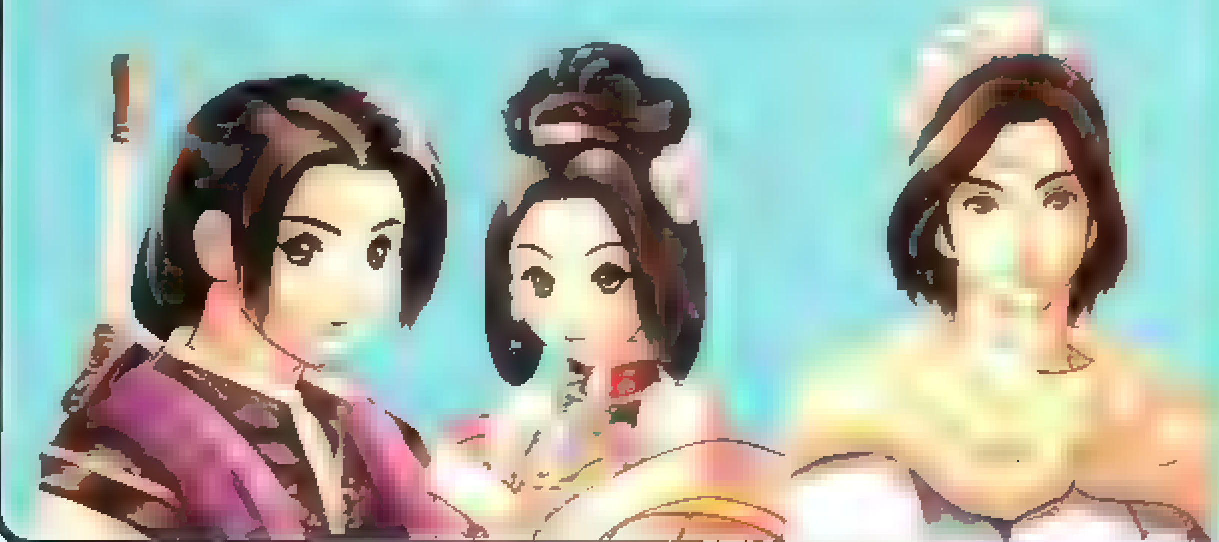






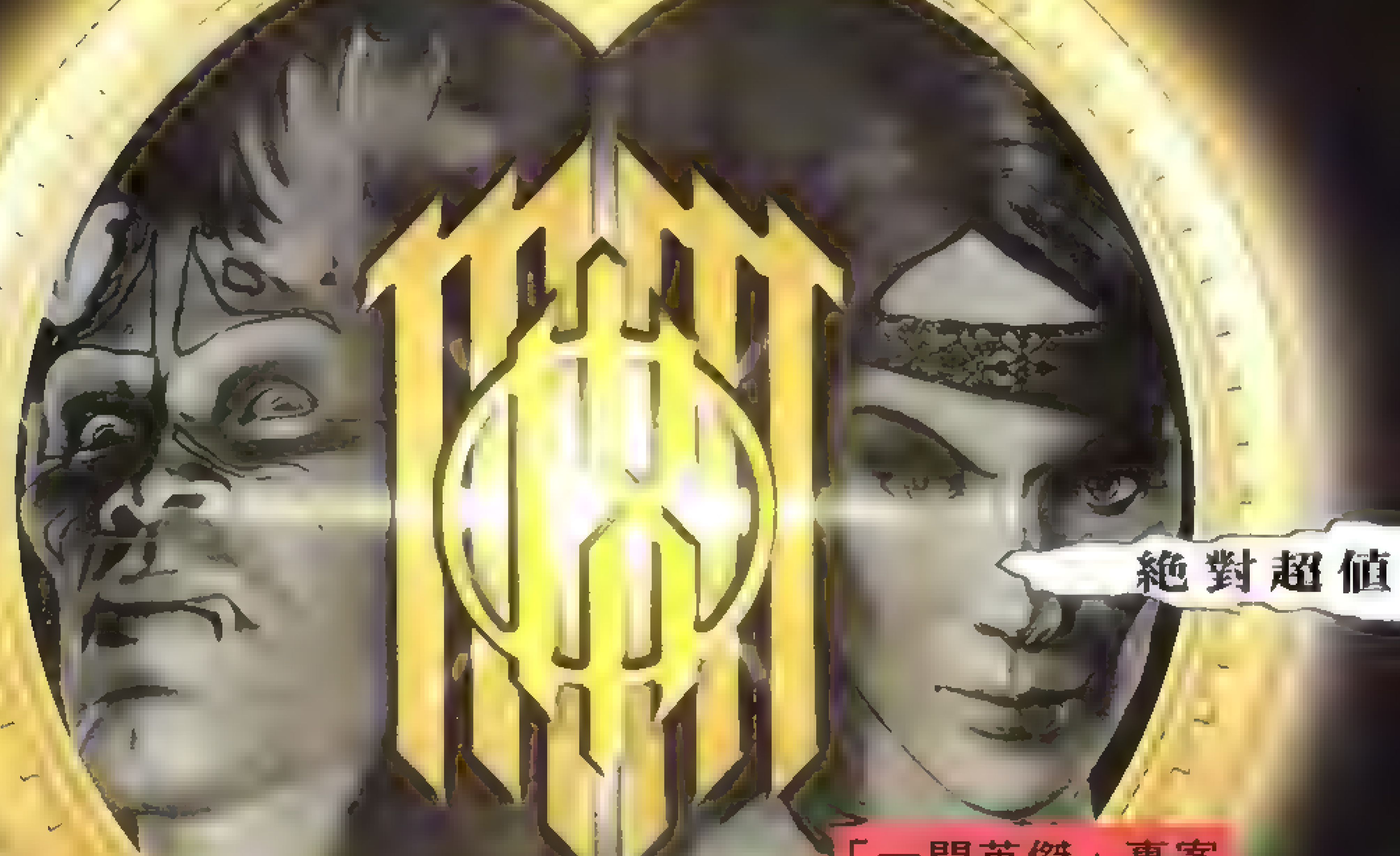
多起始線設計 劇情增添多變化

新絕代雙驕3中，最有趣的莫過於多起始線的設計。玩過二代的玩家們，可以將二代結束時不同的結局，直接傳送到三代。到時後，有一些劇情就會因為玩家當時在二代的選擇不同，而發生不同的變化。江瑕和江雲的的母親到底是誰呢？可都掌握在你當初的一念之差喔！





魔法門九



絕對超值

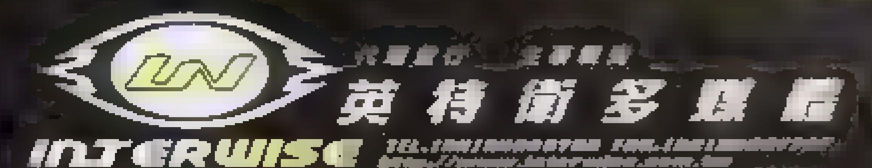
「一門英傑」專案

「戰神：狂神天威二」及

「門當戶對」專案

憑魔法門或英雄無敵手冊

Might and Magic IX





NEW WORLD COMPUTING

3DO
www.3do.com

跟屁蟲！

你的名字是"魔獸爭霸3"

戰神

狂神天威 II








撞球王Jimmy White陪你
一桿挑遍全世界!
滑鼠模擬出桿,力道忠實反映,擬真度滿百!
日本賞櫻花,香港看夜景,
在全3D室外景觀中痛快敲桿!
3D超多邊形「真實雙手」,
教你正確架桿動作,又會變魔術來亂你!
Snooker、9-Ball、14-1...應有盡有!
再加「走迷宮」、「撞球投籃」等超棒新玩法!
撞球王
吉米懷特
英特衛多
INTERWISE
Awesome
© Awesome Developments Ltd Archer Maclean 2001 Jimmy White s Cueball World published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited under exclusive license from Awesome Developments Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. All rights reserved.


gamania

一場無法重來的世紀之戰

五月三十日 六月十日



戰場

HELBREATH

www.gamania.com

gamania®

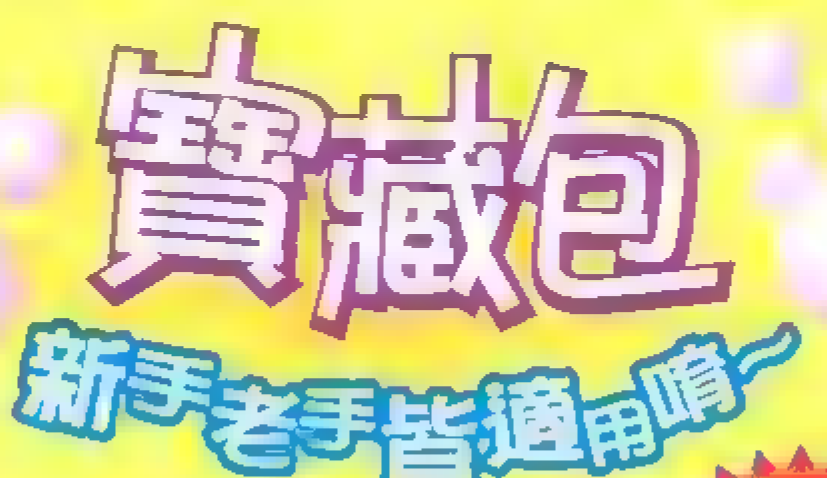
遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6 遠東世紀廣場

GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: 0800-031 500 FAX. +886-2-8226-9936 http://www.gamania.com


gamania
正式版 戰場遊戲光碟取得方式:
OK便利商店、全家便利商店、gamania.com/helbreath、mymuch.com網站下載、Maina雜誌
6月10日開戰活動百萬金幣、電腦大放送
戰場最新活動情報請至www.gamania.com



法蘭王國夢幻寶物全數盡在寶藏包
還有寶藏卡三寶好禮大行動！
登錄中、對再送還能參加HiGame盃！

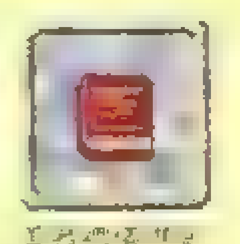


魔寶價
NT.450









【與眾不同】
天使的手環、先知的手錶..等，
每件皆有特殊功能與特別稱號，
讓你金光閃閃與眾不同。
【珍貴稀有】
夢幻寶物稀有且神秘，每一包裝
僅附一種，為電腦隨機產生。


精緻畫風、深度劇情，帶您進入美麗夢幻的境界
●高自由度角色創造，超豐富職業及技能設定●專屬武器、防具鍛造，創意無限
●「即時戰鬥模式」驚險刺激一瞬間●多段「連續攻擊系統」發揮最大戰力
●多種「陣型組合」戰鬥效果強增●壯闊「公會」成立，新型態公會激戰
●精緻畫風、深度劇情，線上遊戲動容體驗●拍賣會買賣機制，網路寶物新風潮

大富翁6 RICHMAN

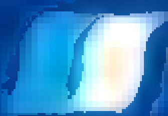
TBG益智遊戲

卡片特技　可愛小神仙
3D動畫　全動態場景
環遊世界　超時空之旅

回合即時任你選，遨遊大六新世紀

賺錢有理，偷錢無罪

2002
6/6
與大富翁6一起樂透



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw


即時戰略遊戲
中文版
WARRIOR KINGS
戰場之王
中文版即將上市敬請期待
勝者為王，敗者為寇……
• 中世紀大戰再現
• 正邪之分的劃分
• 安內攘外的國家經營
• 戰列佈陣的兵法奧妙
• 後勤補給的重要
• 獨特多樣的科技研發
www.blackcactus.com
MICROIDS
www.microids.com
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.softstar.com.tw
(c) 2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. Copyrights Warrior Kings (c) 2001 Black Cactus, Microids - All right reserved
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有

殺無赦III 狼世紀

MYTH III THE WOLF AGE

今年夏天 · [illegible]

延續殺無赦系列的傳統與堅持

以全 3D 的畫面呈現，

超過 40 種不同的單位

及 25 個激烈的攻防戰。









總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

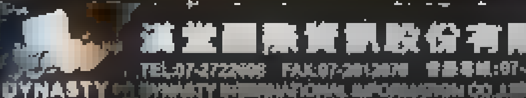


一度，太古時代守護世界的靈獸，淪爲野心與權力的工具，在欲望的驅使下，靈獸成爲殺戮與破壞的化身
征戰的烽煙在大地上延燒了數百年，直到獅子王朗格多克出現　爲黑暗的歲月打上休止符　.

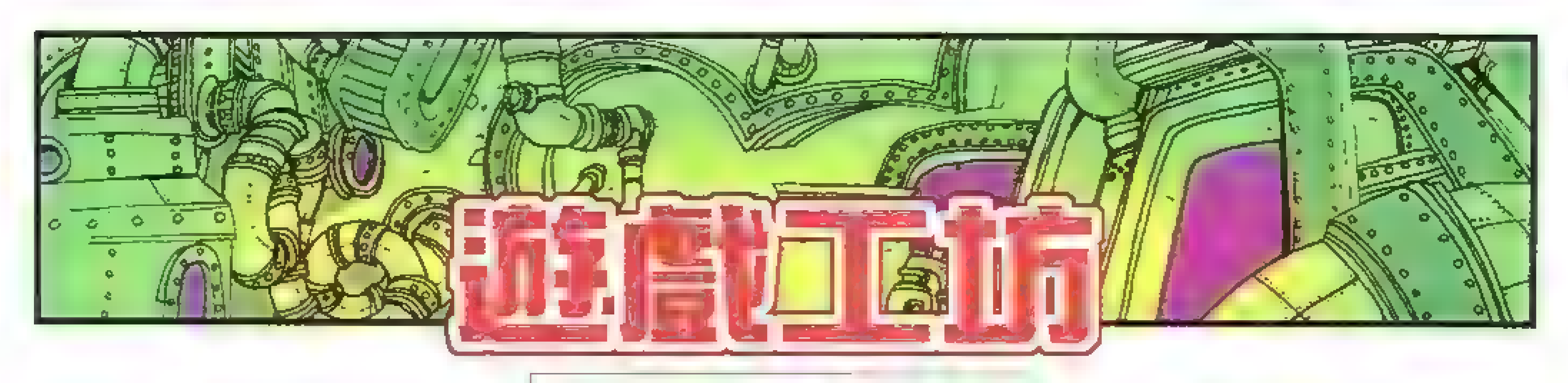
這是中古世紀動亂的序曲　慾望的萌發是罪惡的開端
大地即將變成戰爭與城邦生存爭霸下的[illegible]中場，當領略了愛與背叛、智慧、救贖及死亡等生命的諸般課題
你才發現　誘惑與衝突、靈獸與魔法的[illegible]
只是這場戰爭陰謀的開端

THE LORD of BEAST
CHRONICLE OF AMADIS 阿瑪迪斯戰記

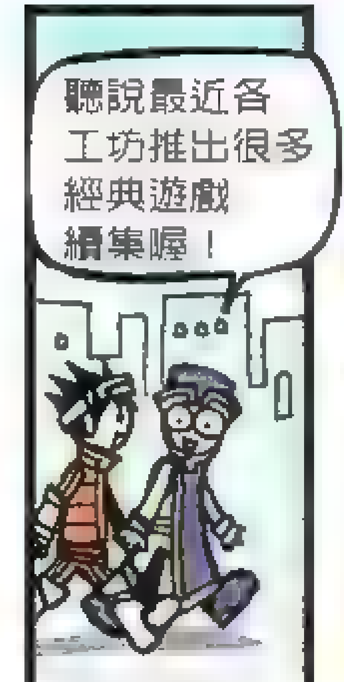
／二〇〇二夏季予定




衝擊的名作再次降臨！
風色幻想II
WindFantasy II
~aLIVE~
「風色幻想」系列最新章！！


遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


聽說最近各工坊推出很多經典遊戲續集喔！


大家來看喔！
古墓奇兵即將推出續集！！
我們有請真人扮演主角
和你做面對面的接觸喔！


什麼？！
古墓的主角？！
那不就是羅辣嗎？！


啊！小雷的毛病又犯了！！
羅辣小姐，我是你的fans

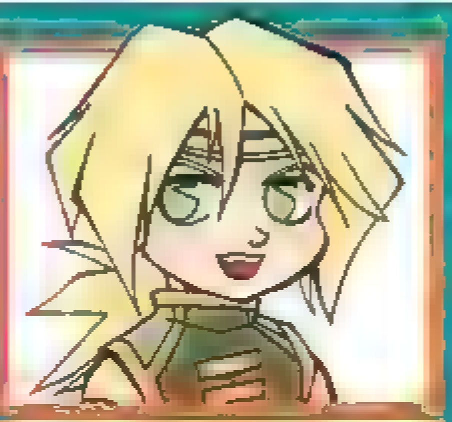

咦？


小…小雷～那個好像不是羅辣
這位客人好眼力，那位不是羅辣，他是剛好路過的歐茲叔叔。
喔～羅辣我愛你…

Tomb Raider:The Angel of Darkness

古墓奇兵—黑天使（暫譯）

預定推出日



沙蕾納：古墓奇兵又要推出新作了—黑天使了，想到我那個姐妹羅拉，不管在電玩、電影等等…行業都大出鋒頭，心裡真不是滋味～有時想想，我堂堂一個安德烈斯王國的騎士團團長，怎麼一直沒有人找我去拍電影呢 -_-` 是不是我去燙的這個頭髮燙壞了？唉～那些人真的是沒有眼光，對吧！小藍！

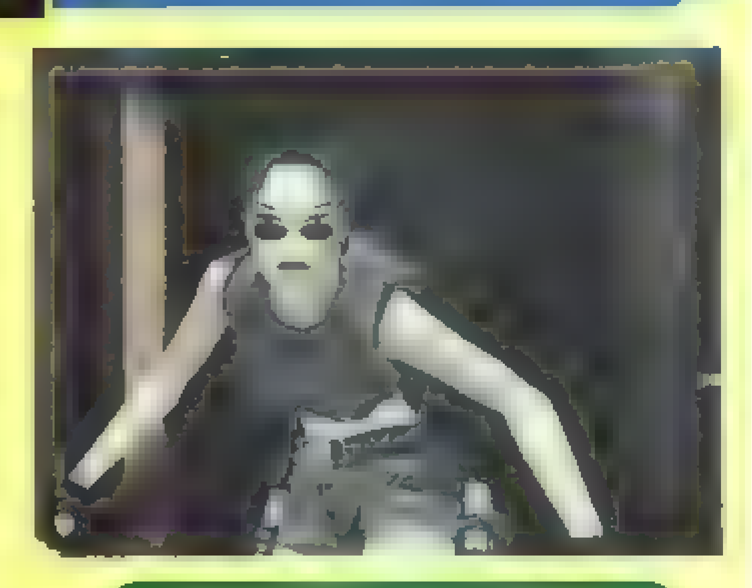
小藍：我以身為安德烈斯王國騎士團成員的榮譽發誓！團長～妳的魅力跟妳的頭髮一點關係也沒有……!!



死裡逃生是羅拉的天生本領

黑天使羅拉再度現身

若稱古墓奇兵系列是電玩上最受歡迎的動作遊戲之一，它應該是當之無愧，因為自從一九九六年Eidos首度推出該遊戲後，無論是PC或電視遊樂器遊戲平台，只要是古墓奇兵的系列遊戲，都幾乎有二千萬套左右的銷售佳績。這項優異的成績也讓遊戲的女英雄，兼具性感與智慧的蘿拉，成為全球玩家談論甚至崇拜的人物。去年好萊塢的電影公司甚至將古墓奇兵系列拍成電影。在跨過一年半之後，蘿拉將再現身PC電玩。消息指出，古墓奇兵的設計公司Core目前正緊鑼密鼓地設計該遊戲的系列最新作品古墓奇兵黑天使（Tomb Raider: The Angel of Darkness，暫譯）。據了解，這款最新遊戲將不只是你玩六年之久的古墓奇兵之翻版而已，就連遊戲的玩法也不同於往昔的古墓奇兵系列遊戲。



古墓奇兵將多了RPG遊戲成份

肌肉柯提斯初次登場

設計師在黑天使裡加入了一位全新的角色，並將角色扮演和冒險遊戲的重要元素加入遊戲內，遊戲除了改良引擎與圖形外，目前可以肯定唯一沒有改變的就是女主角仍是由羅拉擔綱。或許玩家心中有個疑問「羅拉不是在末



短槍仍是羅拉的主要武器

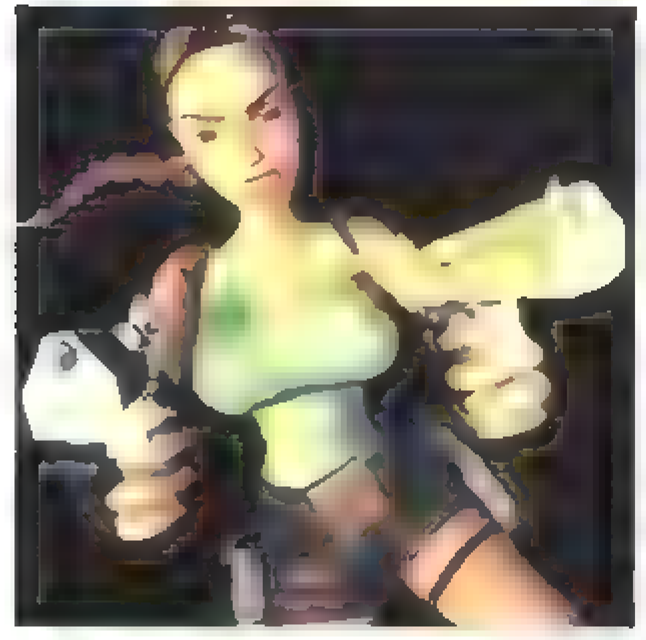
世啓示錄遊戲結尾時喪生了呢？」當然沒有！因為死裡逃生是羅拉的天生本領。黑天使的遊戲的故事是發生在末世啓示錄（The Last Revelation）之後，而遊戲基本上是三個遊戲合而為一的作品，也就是說，遊戲將分成三個截然不同的部份，每個部份之間的遊戲特色都有明顯的差異。據Core的老板之一、同時也是營運處長的Adrian Smith表示：「我們將遊戲分為三大部份，每一部份都有獨特的遊戲機能，能帶給玩家不同的遊戲體驗。」

另外，和前幾套遊戲不同的是，據說玩家將可在第三段遊戲內控制一位男性角色柯提斯（Kurtis）。依設計師的想法，羅拉是「腦」，而柯提斯是「筋肉」。因此，柯提斯將比羅拉更具動作導向，他在遊戲內通常是先開槍，然後再發問的衝動派人物。柯提斯基本動作的控制方式將和控制羅拉類似，但他擁有自己的獨特技能與屬性。例如，他不是攜帶兩把手槍在身上，而是攜帶一把巨大而且有四片刀鋒在上面類似迴力刀的武器。至於這個武器的功能為何，以及第二段的遊戲將如何架構，目前Core仍守口如瓶。



滂沱的雨水，十分真實

羅拉由名流變為兇手

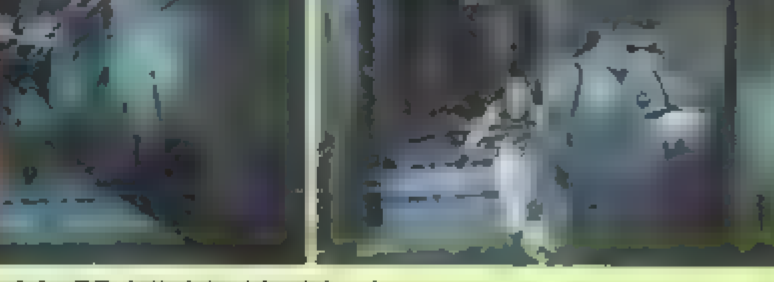


重現羅拉的槍械身影

Core會將黑天使分為[illegible]個不同部份的理由，是為了根本上完全改變遊戲的方式。雖然遊戲的第[illegible]部份光以羅拉必須執行的動作就比之前的系列遊戲有過之而無不及，但它仍稱不上是真的脫離古墓奇兵系列的窠臼。然而，遊戲的第一部份幾乎可確定是創新之舉。據了解，設計師在遊戲的第一段裡把羅拉設計成[illegible]名罪犯，可能是一位殺人兇手，她可能有，也可能沒有幹下該罪行。這和羅拉以往是以一位名流顯貴的知名探險家出現在遊戲中大異其趣，而她也必須設法去洗清罪名。目前Core正朝這個方向來「改造」羅拉。而這[illegible]部份的遊戲也會比較像角色扮演遊戲，遊戲的步調會比另外兩個部份慢，而且，它會涉及到角色互動，它也是Core所強調的遊戲新設計之一。羅拉將能夠和其他人談話，而且會依結果決定採取進一步的動作與否。不同的人物將告訴羅拉不同的事物，而玩家如何玩遊戲，將影響其他角色如何對待羅拉。羅拉的力量與速度也可能因達成目前而些微增加，使她可以輕易進入之前因體能限制而無法抵達的區域。另一方面，玩家也可以線性方式通過遊戲考驗，但大約只能玩百分之六十的遊戲。



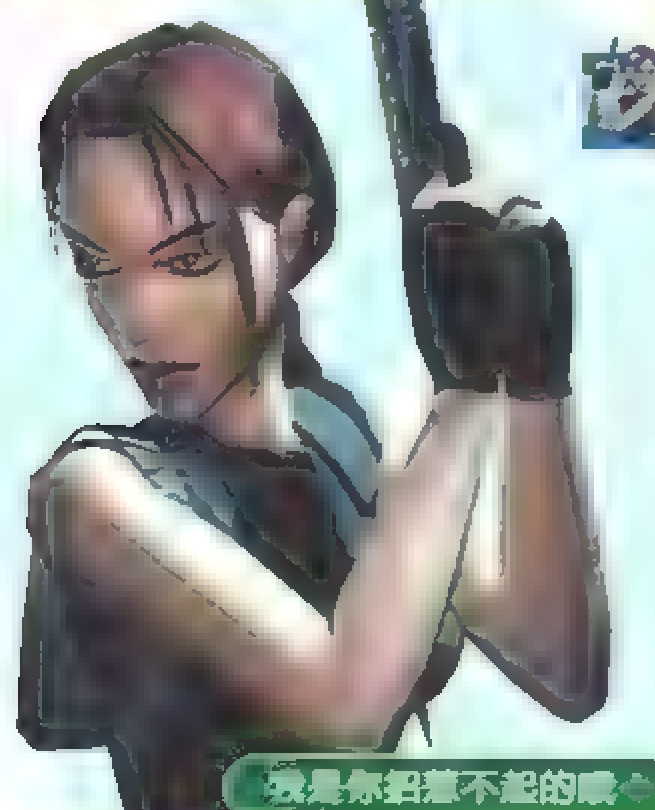
[illegible]



羅拉伺機偷襲敵人

十章節展現羅拉傳奇



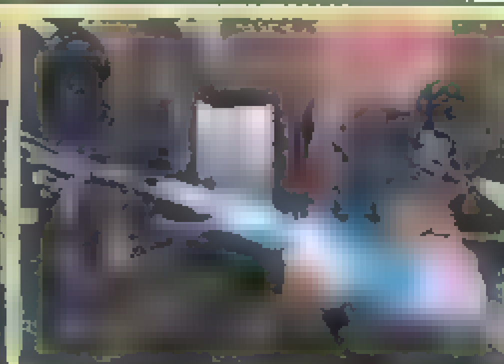
我是你招惹不起的喔

據了解，Eidos將推出PC和PS2版本的黑天使，雖然遊戲平台不一樣，但遊戲卻有99%相同，最主要的差別是PC版本會有較好的解析度，而PS2版本對動作的操控較為方便且精準。最後要補充的是，黑天使將是Core希望在未來繼續推出二或三套古墓奇兵系列遊戲裡總共十個章節的第一章劇情，至於其它故事仍則在Core內醞釀中。據了解，Core開發這套遊戲已有一年半的時間，遊戲可望在今年年底完成。Eidos和Core預定在今年的E3大展上公佈更多有關遊戲的細節。



瞧瞧我的性感小香肩






扮相類似《虹彩六號》系列的特種部隊

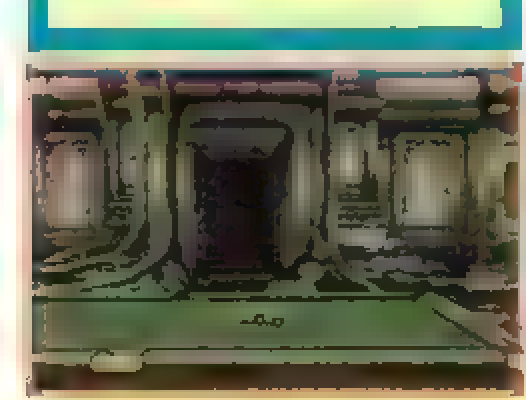
撞球王．吉米懷特



預定推出日



原來，在星爺「龍的傳人」這齣戲裡頭的那人就是著名的吉米懷特，還想說他的球技怎麼那麼厲害，這下謎底總算解開了。不過比起吉米懷特，更喜歡戲裡頭的"大澳周飛鴻"……印有這五個字的那件衣服，真想把它穿在身上。上次在街上就看到有人穿著"爆漿撒尿牛丸"的衣服，真是炫到不行！還有小孩子直指著他叫道「食神好棒喔！」



跟「世界撞球王」挑一桿！

繼《超擬真撞球3》和《麻辣球后》之後，英特衛再次推出一款超優品質的撞球遊戲《撞球王．吉米懷特》。這款由世界知名撞球好手「吉米懷特（Jimmy White）」全程監製的遊戲，保證會讓喜愛撞球運動的玩家們愛不釋手！

說到「吉米懷特」，相信許多撞球迷並不陌生，他曾經拿下9次世界職業排名賽冠軍，進入職業界前，更曾在1980年以18歲之齡勇奪世界撞球錦標賽冠軍，成為史上最年輕的冠軍得主，有「人民眼中的世界撞球王」之稱，他更以高超的白球控制能力而獲得「白色旋風」外號，甚至曾受港星周星馳之邀，合拍電影『龍的傳人』，在片中以「快槍手皇恩」一角展現高超球技。



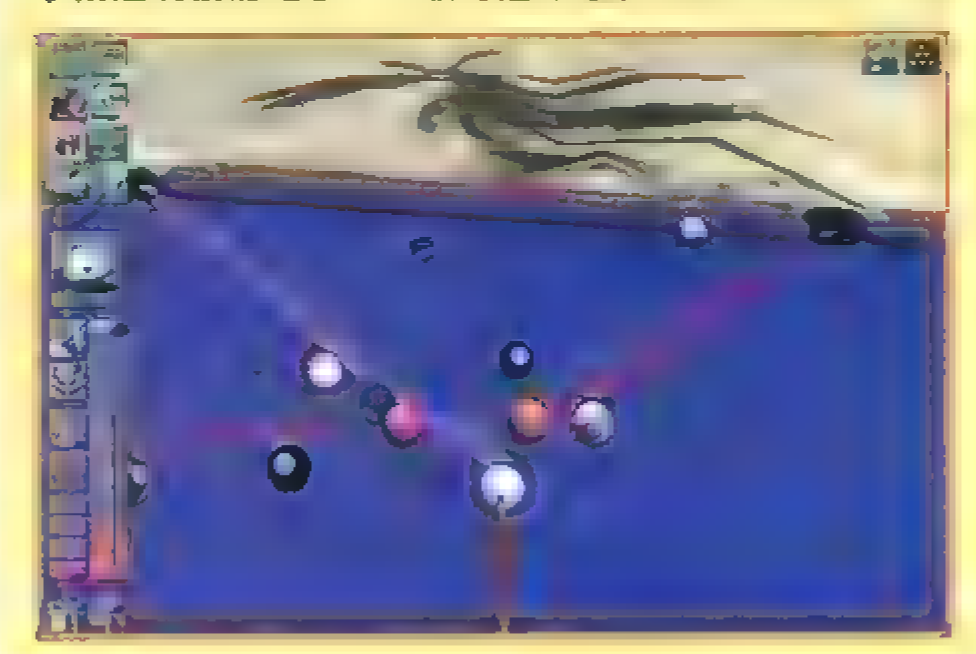




姑且不論「吉米懷特」的實技如何，但他對撞球的熱誠、天份及體育精神可說是無人能出其右。而在《撞球王．吉米懷特》這款遊戲中，他不只掛名，更發揮過人的敬業精神，全程監製遊戲研發，也因此讓遊戲有著許多其它同類型遊戲所沒有的精彩內容。

無可挑剔的擬真度

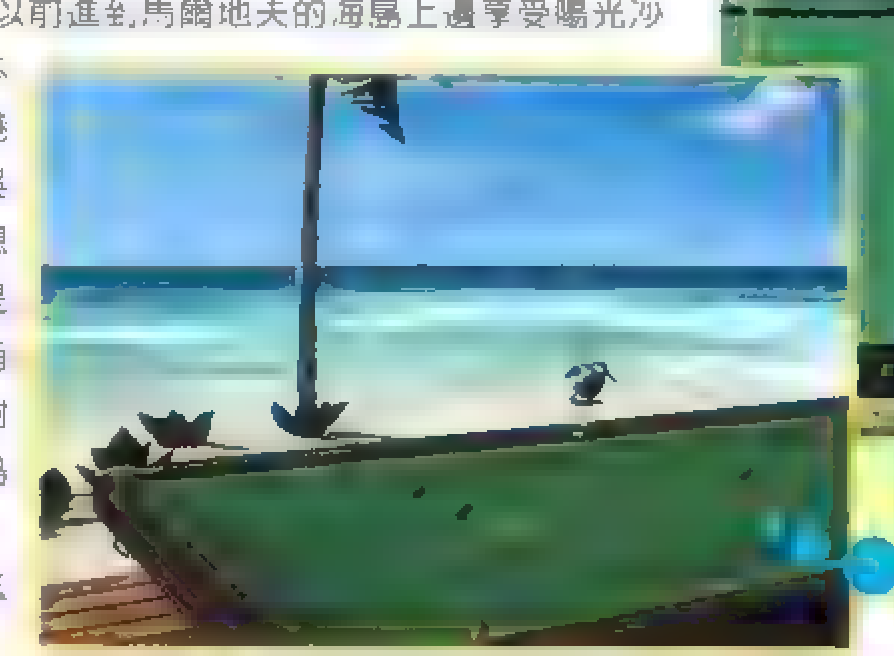
「擬真」是運動類遊戲的生命力，而在「吉米懷特」的強烈要求下，《撞球王．吉米懷特》遊戲中的擬真性已到了接近挑剔的地步，一般的撞球遊戲只重視球的物理碰撞，但在這款遊戲中，不但碰撞、出桿力道及角度的影響完全擬真，更加入了「巧克」這項因素，玩家如果只是一昧的打，而忘記了擦巧克，那可是什麼技術都會打得荒腔走板喔！另外，在打推桿和拉桿時，力道如果沒有跟著適當改變，那你就等著「凸槌」吧！《撞球王．吉米懷特》已將所有擬真性都做到最完美，為的就是要讓玩家不出門也能享受最真實的撞球樂趣！





撞球不光只是室內運動喔！

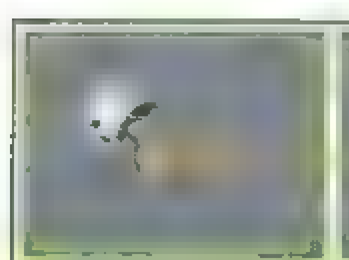
跟《超擬真撞球3》和《麻辣球后》不同，這次《撞球王．吉米懷特》的場景絕對會讓玩家嚇一大跳！球檯現在不再只是位於密閉空間內，而是移動到了世界各地的著名戶外場景，只要玩家打贏遊戲中的電腦對手，就可以前進到馬爾地夫的海島上邊享受陽光沙灘邊打球，更可以到日本賞櫻看落日，或者到香港遊船河看夜景，甚至連吳哥窟、巨石陣以至於幻想的電腦主機版都有可能是比賽場地。而當然，所有的佈景都是全3D構成，樹影搖曳、潮水漲退及海鳥飛翔等動作都清晰可見，可絕不是用一張圖帶過去而已。



藍天、白雲、海灘，怎缺了比基尼女郎呢？

一雙生動又調皮的對"手"

《撞球王．吉米懷特》還有一個破天荒的創舉，那就是加入了"一雙手"。聽到這玩家可能會想，一雙手有啥了不起？這雙手學問可大了，之前的同類型遊戲中，如果玩家選擇跟電腦對打，輪到電腦時只能看到桿子在動，而《撞球王．吉米懷特》加入的這"一雙手"正是代表電腦對手持桿的手，讓玩家更有和人對戰的感覺。不只這樣，這雙手所用的多邊形(polygon)數量多到驚人，除了動作細緻多變，更明顯反映在不同的「架桿動作」上，這也讓玩家可以藉此學習正確的架桿動作。還沒完呢，這雙手不但外形會改變（如果比賽場地在墓園，這雙手就會是僵屍的手；在香港，則會是旗袍美女的手），更會作出許多你意想不到的動作，打不好敲桌子，你失誤他拍手，甚至在你瞄準時還會變魔術來干擾你！有了這雙讓人又愛又恨的手，整個遊戲過程變得更生動有趣。





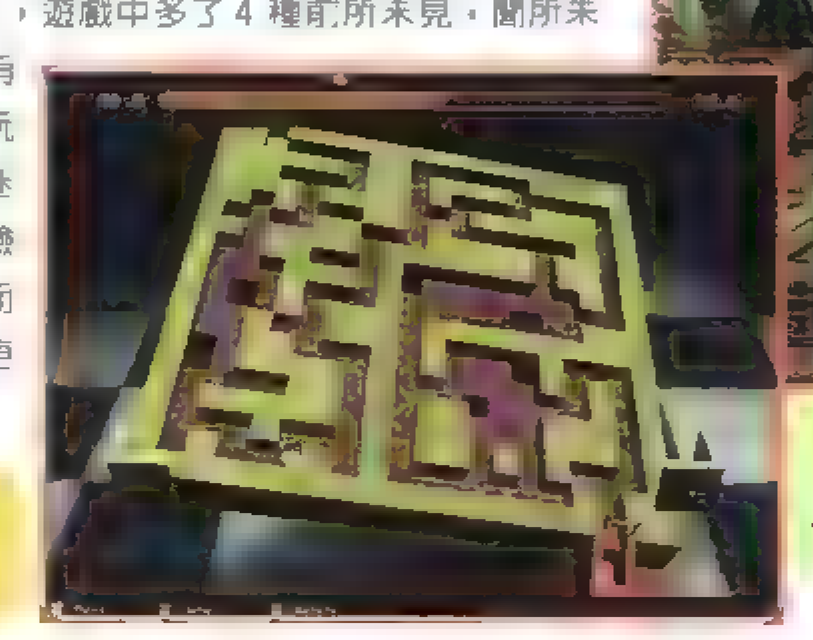
因應場景的不同，會有不同的手跟玩家比賽



輪到自己的時候，那雙手也會適時地干擾玩家

多樣的玩法任君選擇

當然啦，玩家在選擇撞球遊戲之前，可能會想知道它提供了那些玩法，而《撞球王．吉米懷特》也絕不會讓人失望，除了「史諾克」(Snooker)和台灣玩家常打的「9號常見的玩法。而更誇張的是，遊戲中多了4種前所未見，聞所未聞的新創有趣玩法！有像「高爾夫」般的瘋狂玩法，也有像「帶球走迷宮」和「射飛鏢」等考驗腦力與準度的玩法，而隨著玩法不同，球桌更會隨之變化。



不一樣的玩法－「帶球走迷宮」



在吳哥窟打球別有一番風味喔！



秘境神話 *Monster*





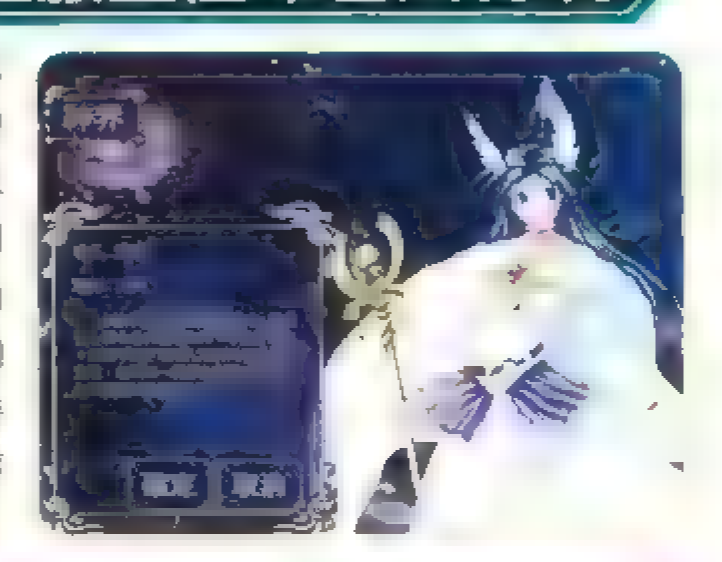
預定推出日 6月

＊研究製造所：玩酷科技　＊販賣流通所：酷一科技　＊遊戲類型：策略養成　＊科技需求：P-266、64MB RAM

經過之前的遊戲介紹之後，我們知道了《秘境神話》遊戲背景與6位神祉，本期將深入介紹整個遊戲的流程，請大家跟小尼一起進入「布魯斯秘境」的世界吧！

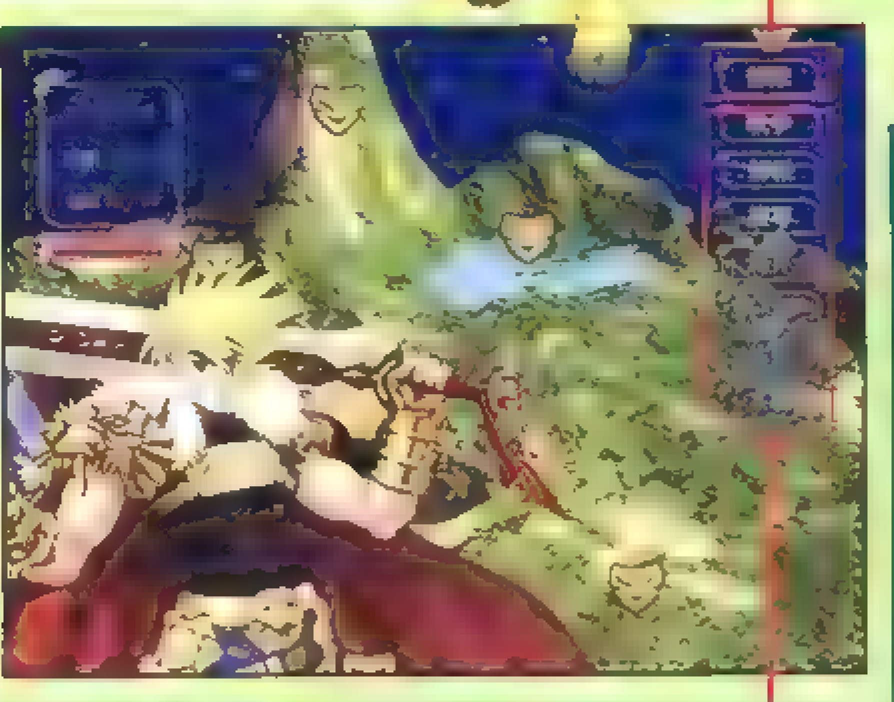
打倒其他5名神祇　征服整個布魯斯秘境

玩家在遊戲中扮演的是一位神祇，負責保護自己世界的勢力範圍及爭取其他國家勢力加入。在遊戲的「布魯斯秘境」中，分佈了24個勢力點，每個玩家可以經由戰鬥來擴增自己的領域，但玩家不一定要以戰鬥來增加我方領域，也可經由開發來增加我方據點，而全部的據點可開發至54個。據點的功用，除了可增加我方幻獸數量外，也可增加搜尋到的道具種類。而勝利條件當然是解決除了玩家外的其餘對手便可結束遊戲，反之，失敗條件則是我方領域被全部佔領之時。



戰略指令簡介

遊戲採用的是指令點數（回合制），而指令點數跟角色的等級及其領地大小有關，執行每項指令時會消耗主角部份的行動點數，每個月結束都會自動回復少許的行動點數，玩家在遊戲中的戰略期間可以處理以下指令功能。

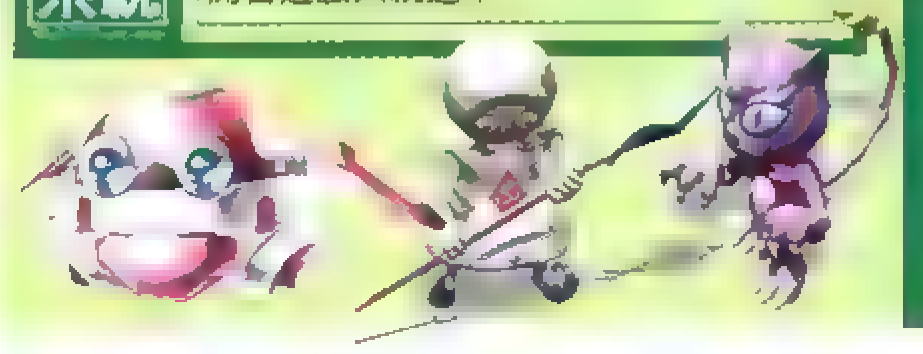








戰爭	可對相鄰國發動戰爭
情報	觀看敵我雙方情報
搜尋	尋找幻獸加入部隊
結界	增加各個領地的結界防禦值
同盟	與他國同盟
休息	結束工作，輪替到下一個週期開始
系統	開啓遊戲系統選單



部隊

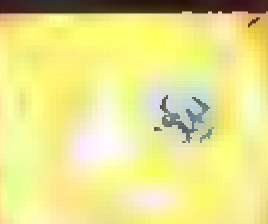
對幻獸作指令的下達，其中有以下細部指令：

餵食	玩家在領域中會獲得一些可以用來餵食的道具，依照餵食道具的不同，餵食後幻獸的數值會快速增加，但每隻幻獸在每週期只能餵食一次。餵食時，用滑鼠將食物以拖曳方式到幻獸身上，幻獸會做出抓取食物的動作，放開滑鼠後即可餵食幻獸。
訓練	增加幻獸的經驗值，但若是幻獸的忠誠度不足時，會拒絕接受訓練，訓練時會減低幻獸的體力，所以訓練要適度，當幻獸沒有接受訓練時體力便會慢慢回復
覓食	讓幻獸到領地以外的地方覓食，玩家可得到道具或對幻獸可增加經驗值的參數，但會有受到傷害的危險
給予	將道具給予幻獸
狀態	觀看幻獸的能力值。
復活	將死亡的幻獸復生。
進化	將已達到進化條件的幻獸進化
放生	將自己不喜歡的幻獸放生，放生後幻獸將無法再尋回。









利用媒介召喚來創造幻獸

由於玩家扮演的是一位神，所以遊戲設計讓玩家可以自己創造幻獸，而如何創造幻獸呢？遊戲中，每個區域會生產不一樣的物品，每個物品有不一樣的功用，而玩家便可以這些物品為媒介，來進行媒介召喚，召喚出各式不一樣的幻獸



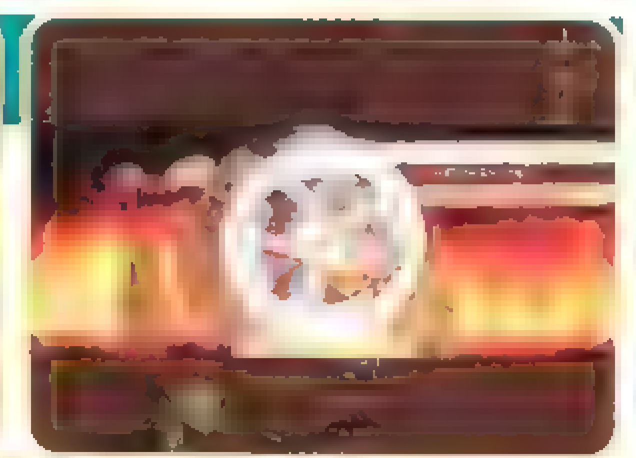
媒介召喚的規則如下：

媒介物 + 道具 = 幻獸

合成後不一定是合成出幻獸，合出的東西可能不變，也有可能更差，玩家以合成方式得到的幻獸若是等級比主角高時，幻獸會發生暴動，這時我方必須派出我方的幻獸與之作戰，贏了才能收服對方，另外，依照玩家所佔領的領土大小來決定可培養的幻獸數量，玩家所擁有的幻獸會出現在畫面上，並依照狀況每隻幻獸會有自己的動作出現，而無論戰鬥及訓練或餵食都會增加幻獸的經驗值，等級到了一定程度時，便會出現進化現象，每個種類的幻獸都有1～3級的變化

戰略戰鬥部份





在遊戲中的戰略部份，是以即時戰略的方式，當玩家沒有下達指令時，除非有敵方出現在幻獸的偵查範圍內，不然幻獸只會留在原地，若有敵方出現的話，幻獸會直接去攻打敵人。攻擊方必須在限定時間中，想辦法佔領防守方的結界物，每個領地會有不同的結界物，若所有結界物皆被破壞到0以下時，防守方就輸了，各個地區的結界依照地區的不同有不一樣的功用，其功用有攻擊敵方幻獸或回復己方幻獸等不同功能，且玩家不可操作結界的動作



遊戲初期的玩家統御力約可統領5～6隻幻獸，但到了遊戲後期，則可增加到15～20隻一同出戰的狀態。戰鬥開始後，玩家必須控制幻獸攻擊的對象或移動目標，但若沒下達指令時，雙方幻獸會以自己的AI進行攻擊，玩家能控制的其他項目是：



1 道具：由道具介面中抓取道具，丟給畫面中的幻獸中，即可使用該道具。

2 魔法：有分為攻擊、回復、輔助三大類的魔法

3 策略：控制所有幻獸AI的方式

A 攻擊	所有幻獸自動搜尋目標攻擊
B 防禦	近距離幻獸作防守 遠距離幻獸移動至後方攻擊
C 集中攻擊	會集中攻擊同一個目標物

4 特殊技：培養時幻獸有時會學習到特殊技，每一隻幻獸會有自己的被攻擊計量表，被攻擊到一定程度後便會自行發動絕技（或是由玩家控制絕技的發動）。特殊技有自我回復（隨時間經過而回復體力）、必殺一擊（攻擊必殺率提升）及合體技……等

5 離開戰場：逃跑。

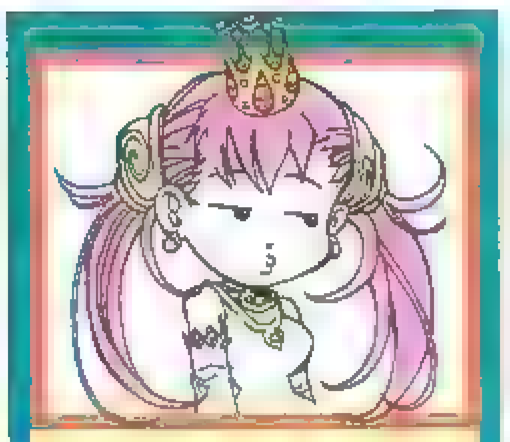


上古捲軸：魔捲晨風



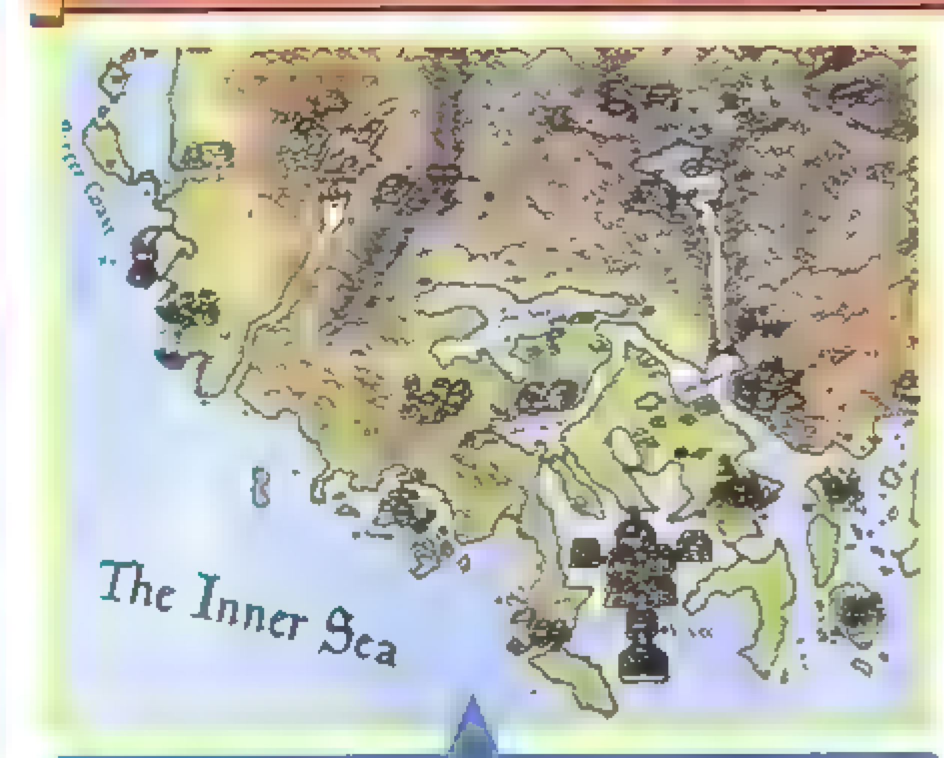


＊研究製造所：Bathesda　＊販賣流通所：英特衛多媒體聯合國　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：未定



這個遊戲裡的東東好多啊！一大堆城鎮、一大堆人，還有一大堆的基本屬性，不用玩就覺得頭好昏吶，要是進去有可能會迷路哦！我有一種感覺，這個遊戲可能要玩上好幾年才能玩完吧！好累喔，我還是來企找沙雷納比較好玩！

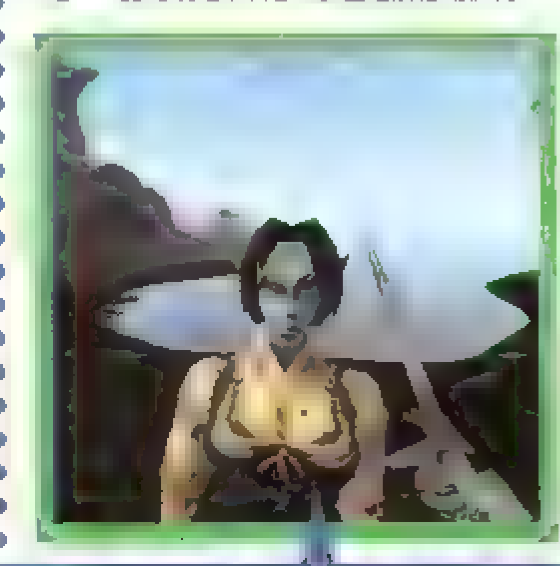
遊戲的主要場景：晨風之地



晨風之地（Morrowind），是位於Tamrielic帝國最……

晨風之地（Morrowind），是位於Tamrielic帝國最東北方的一個島嶼省分，四面環海，與Tamriel其他省分有所不同的是，晨風之地並不是被帝國所征服合併的，而是透過一連串的協議才併入帝國的行省。因此晨風之地當中雖然有帝國的都城，但大部分的地區卻都還保有Dunmer族－黑暗精靈的領地。

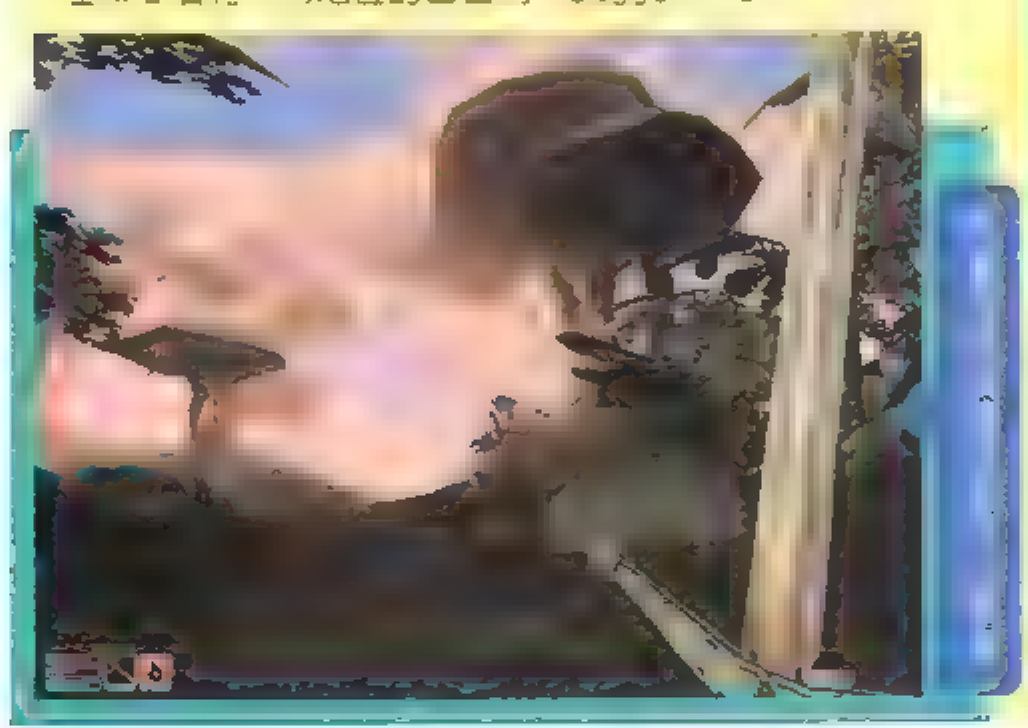
黑暗精靈擁有自己獨特的家族分野，可大略區分為三大家族：House Redoran，類似封建騎士團；House Telvanni是古老的知識與魔法的權威者，而House Hlaalu則和其他的家族十分不同，是由小偷、商人和冒險者等複雜份子所組成的奇怪家族，這些家族與帝國中央有相當複雜的牽連，這些家族和傳統RPG分類中的戰士、法師與盜賊大致相符，而且玩家們在遊戲中最好也能選擇加入其中一個教派，遊戲的過程都在晨風之地進行，便以此省分為遊戲的名稱。

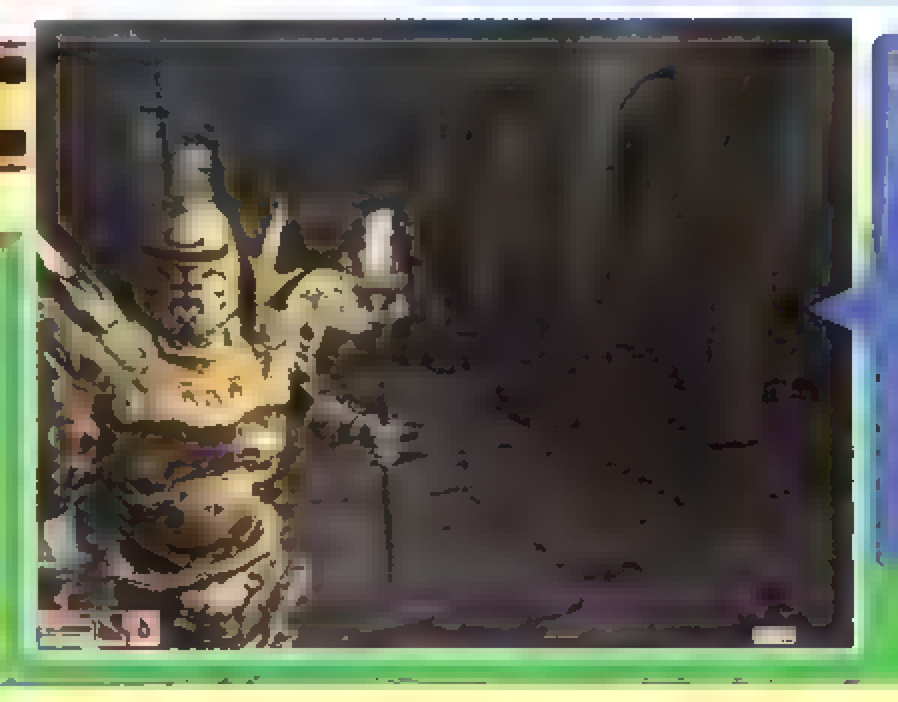


……大家族：House Redoran、House Telvanni以及House Hlaalu

消失的前三個上古捲軸

這是Betresda Softworks所推出的第三個上古捲軸系列了，有些玩家可能會有所疑惑，「前兩代在哪？」，前兩代分別是國內沒有代理的Elder Scroll Arena以及在RPG佔有一席地位的匕首雨 Dagger Fall。





再來仔細看看這款遊戲的內容，遊戲的系統設計方面，只要你有接觸過龍與地下城（A&D）衍生出來的遊戲，都能夠輕易的上手，職業只有三種，玩家也可以選擇不加入任何一個家族，獨力完成遊戲，這也是遊戲自主度的一部份喔！遊戲可以選擇第一人稱視角進行或是用第三人稱視角，遊戲的介面相當的簡單，相信上手只需要一點時間就能夠進入魔捲晨風的「世界」！

遊戲內容異常豐富



在魔捲晨風中，Betresda Softworks與前作以隨機產生城鎮、NPC的作法大不相同，魔捲晨風中約莫有二十個城鎮供探索，這些城鎮都是經過精心設計的，因此遊戲依然擁有超過二千名以上的NPC與玩家互動，更有三百多個地下城有待玩家攻略，法術方面則有五百種「基本型態」以及超過兩百種以上的生物，而其中這二千名NPC都有自己的面貌、個性、職業以及對話，雖然大多數的對話都僅只有文字，遊戲有將近二千頁的「重要對話」，遊戲評比之類相當謹慎，遊戲只在個性指定的地方使用語音

利用編輯器創建自己的新冒險旅程

在電腦角色扮演遊戲中，由於「越大就是美」，玩家的胃口永遠不夠大，也因此在最近發行的電腦遊戲中都有附贈該遊戲的編輯器讓你創建自己的新冒險旅程，而<<上古捲軸 魔捲晨風>>也在遊戲軟體內附上了編輯器，在你沉溺於魔捲晨風的同時，你也可以利用本遊戲的建構工具組來進行創作。

建構工具組的介面相當的簡潔，只有幾個選單、標籤框及視窗，假設你想要為<<上古捲軸 魔捲晨風>>建立全新的種族，只要點選「角色」選單中的「種族」，便會跳出一個新的設定視窗供你進行細部的設計，設計也相當的簡單，只需要利用滑鼠進行簡單的點選及部分數值的輸入就行了，設計一個角色職業也是如此的簡單

不只遊戲3D與角色的建構，其他諸如非玩家角色的派系（Faction）、政治立場也能快速的變更與創建，角色的技能也能簡單的變動，如果你認為打點技能應該要運用敏捷為其主屬性，而非力量時，只需要簡單的從下拉式選單中選取敏捷就行了！

綜觀以上，不難發現<<上古捲軸 魔捲晨風>>的目標是一款完全自主的遊戲，在廣大的Tamrielic裡，晨風之地只是其中一個省分罷了，製作小組可能在日後推出其他的省分，將整個世界補完，<<上古捲軸 魔捲晨風>>因為要呈現更完美的內容而延期發行一次，讓我們期待在不久的將來，製作小組能夠呈現出如同他們所期望的成果！

Command & Conquer：Generals

終極動員令：最高統帥

預定推出日 12月

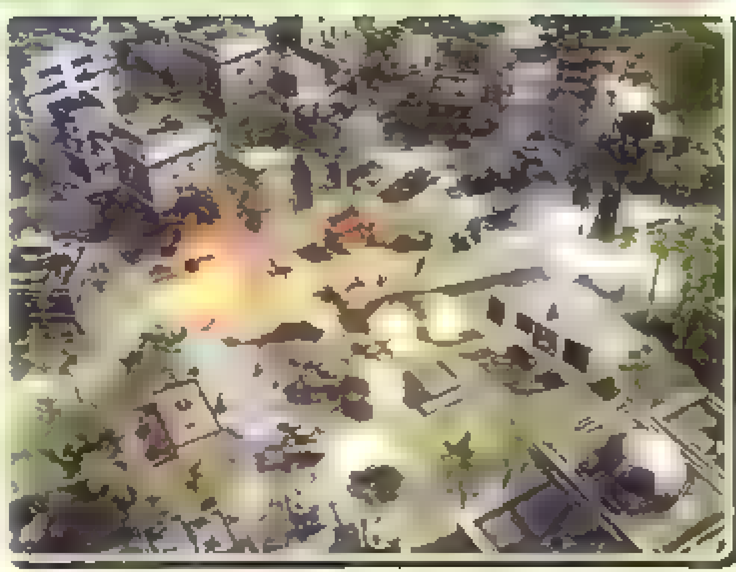
＊研究製造所：westwood　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：未定

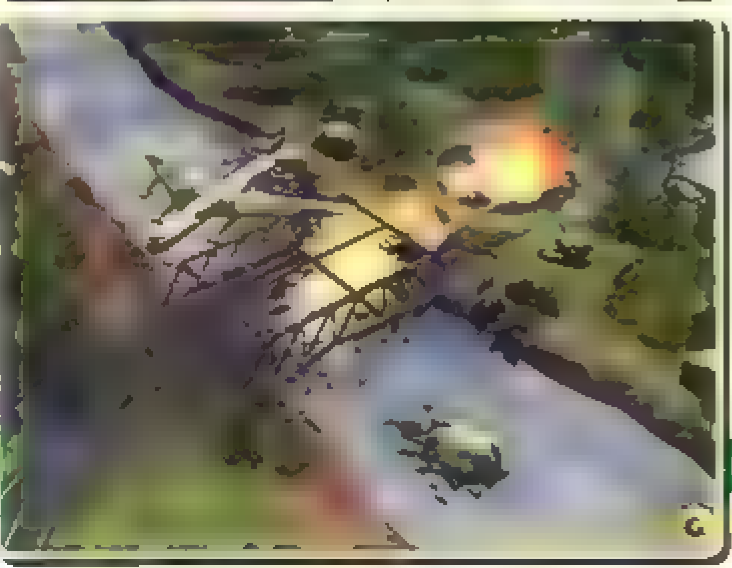


超感動！引領我進入即時戰略領域的《終極動員令》系列又有新作要問世了，與歷代不同的3D場景更是首創。雖然遊戲背景是在不久後的未來，一些作戰單位也與現今的武器有所不同，但令人疑惑的是，怎這些建物都沒有什麼變化呢？

中國、美國及恐怖組織之間的紛爭

終極動員令：最高統帥（Command & Conquer：Generals，暫譯）的遊戲背景是設定在距今二十年後，那時中國、美國及全球解放軍(Global Liberation Army)的緊張衝突不斷地升高。中國在遊戲中是由一群政治局裡的年輕菁英所領導，在制度上依舊實行共產主義。中國當時在政治和軍事方面力量強大，但還是飽受恐怖組織的騷擾，雖然它並不知道是誰在背後支持全球解放軍，但它很清楚若要控制世界市場，則必須先除去這個位於中亞的心腹大患。而令中、美兩方頭痛的組織—全球解放軍，主要的手段是以核子(生物)彈頭來威脅敵人，由於他們在包括中國在內的許多國家進行核爆測試，甚至進一步在美國及歐洲發射核子(生物)彈頭，美國雖然使用了先進的反彈道飛彈衛星防禦網路來攔截，但核爆落塵仍污染了世界絕大多數地方，讓美軍被迫必須解決全球解放組織的問題，一場三方大戰於是爆發。





各具特色的戰鬥指揮技能



值得一提的是，遊戲裡每一方都有三種不同的指揮技能，在玩遊戲之前不論你選擇哪一方，都必須選擇其中一種指揮技能，就像是《世紀帝國二》裡頭各國有各國的特殊能力。目前中國及全球解放組織的指揮類型還沒有決定，至於美國的三種指揮技能已確定，分述如下

【北約坦克司令(NATO Tank Command)】

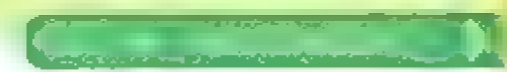
選擇北約坦克司令能讓玩家增加建造地面車輛部隊的能力，但它卻會對你建造飛行單位的能力構成不利，例如裝甲卡車的建造費用將比正常的情況便宜百分之二十，而且所有的戰車單位都會以更高等級的狀態出現，然而在建造飛機的費用上就比正常貴百分之二十

【特種部隊(Special Forces)】

它是針對喜愛攻擊的玩家而設計，特殊部隊將讓玩家享有獨特的作戰單位，諸如配備狙擊槍的美軍特種部隊，它們能在單兵的空間下隱匿行蹤，進而關閉敵人基地的電力三十秒。選擇特種部隊的玩家在生產單位時，地圖上會出現一些驍勇善戰的指揮官從軍營裡出現，另外訓練步兵的成本也比正常便宜百分之二十，但對基地的防護花費卻比平常貴百分之二十。

【美國空軍司令】

它讓玩家可以建造性能優異的隱匿式戰鬥機，而且機上配備的反雷達飛彈，能對SAM基地及防空砲兵產生有效傷害。



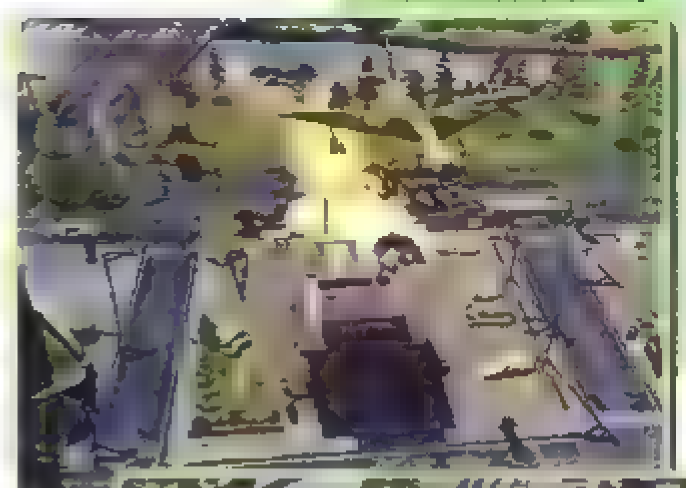


更加方便的新介面

遊戲在單人任務方面共有三十個任務，每一方各有十個任務。遊戲裡最大的改變就是把《終極動員令》的遊戲世界3D化，另外也捨棄了佈署單位的觀念。此外遊戲也有新的操作介面，最明顯的改變是捨棄自一九九二年《沙丘魔堡二》以來的直列式建造選單介面，而全新的操作介面將仿效Ensemble和Blizzard在其即時戰略遊戲裡呈現的那種微型化的水平式選單介面。在新的設計下，玩家不用再點選步兵鈕才能進一步選擇生產間諜，現在只需點選軍營便可建造單位，另外新的介面也將顯示哪些地方可以讓玩家蓋建築物。

遊戲裡另一個重大的改變是工程單位的出現，包括推土機(dozers)和補給貨車(supply truck)。當玩家開始時，無論選擇那一方，都自動地從推土機開始，因為它是指揮中心的一部份。推土機會在遊戲中實際地執行建造的工作，因此建築物不會再像前作般自行建造，推土機將讓玩家在任何想建造建築物的地方進行建造。另外，推土機也在遊戲裡扮演玩家的修復單位。此外，補給卡車的出現讓泰伯利恩礦和黃金從遊戲裡消失，現在地圖上具多了補給站，玩家可以把補給卡車送進補給站，進行採集建築原料。目前設計師仍未決定是否讓補給卡車和《紅色警戒二》裡的採集車(Harvesters)一樣有防衛能力。另外，目前已得知的建築物包括指揮總部、補給中心及戰略中心等。

B52轟炸機攻擊敵陣





因應國情的不同 各有特殊的作戰單位



美國

▶ 1.美國女神攻擊戰機(Aurora Strike Fighter)：它是一架戰鬥／轟炸機，具有優異的速度。

▶ 2.集中營(Detention Camp)：用來拘禁敵軍俘俘。在遊戲中，玩家可以逮捕敵敵軍的步兵及飛行員。

▶ 3.飛行員(Pilot)：美國空軍裡的每一架飛機都配備有一位飛行員，假如飛機被擊落時，飛行員會彈跳逃生，並且安全地降落著地。他們具備接管坦克和其它敵軍車輛的能力，可以利用它安全逃離敵陣。

▶ 4.十字軍坦克 (Crusader Tank)：十字軍坦克是一種全方位的坦克，它有能力穿越任何地形，即便是水域。



中國

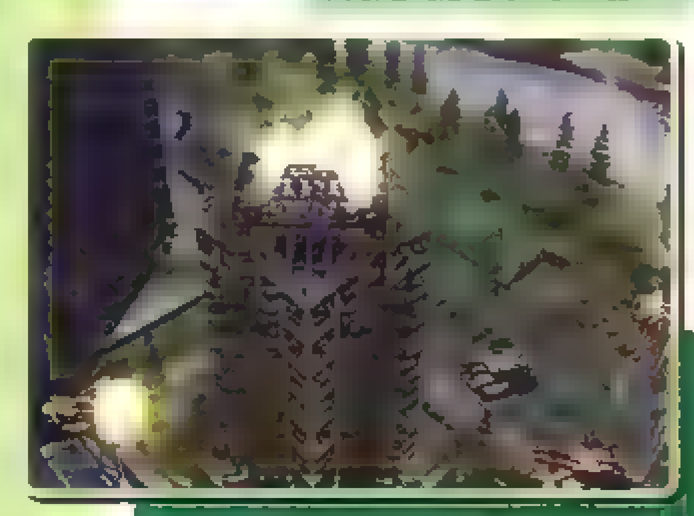
▶ 1.宣傳飛艇(Propaganda Blimp)：移動速度慢，可空投宣傳單。若飛過己方部隊，可激勵士氣，使其移動和開火的速度更快。此外，它亦具備讓美軍棄械投降的本領。

▶ 2.震波坦克(Seismic tank)：震波坦克非常巨大，配備一座150mm砲的砲塔，所發射的砲彈會引起震波，會對鄰近的建築物造成損害，它會讓車輛及單位的移動速度減慢。

▶ 3.駭客(Hackers)：在入侵對方...後，駭客可...敵軍的車輛一段時間，並且可以...敵人的基地。

▶ 4.履帶式運兵車(Troop Crawler)：是一台可載送二十人的武裝人員運兵車，可讓部隊快速深入敵境，並可做為醫療設施之用。

▶ 5.暴民(Angry Mob)：這群由二十位憤怒百姓組成的團體，實際上視為一個單位。他們會糾結在一起投擲石塊，並會以輕型武器攻擊鄰近的敵人。



全球解放

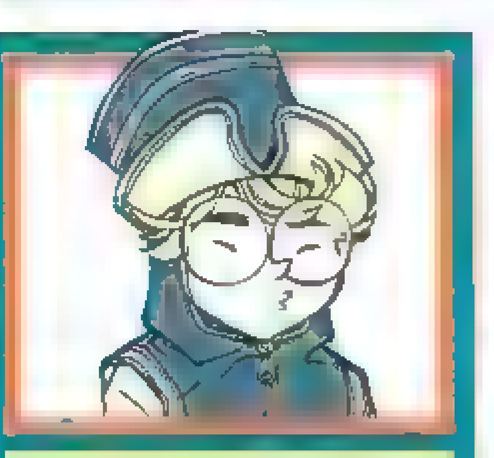
▶ 1.飛毛腿飛彈(Scud storm)：該組織在波灣戰爭後得自伊拉克的武器，可在地圖上任何地點發射，摧毀著彈點鄰近目標。

▶ 2.隧道網路(tunnel network)：透過該網路，士兵可在地圖上任意出沒，它並可一次產生六位戰士，當他們戰死後，網路可不斷地再提供另一組戰士上場作戰。

劍靈 II 之幻域封魔

預定推出日 7月

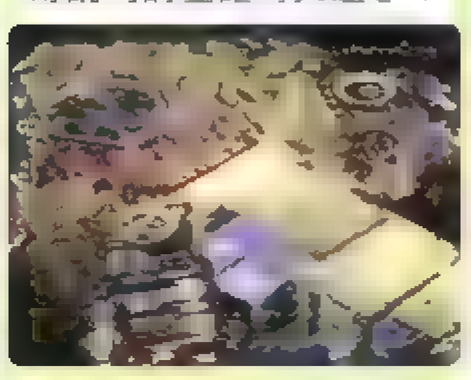
＊研究製造所：大新資訊　＊販賣流通所：大新資訊　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求 Pent um II 5 0、64MB



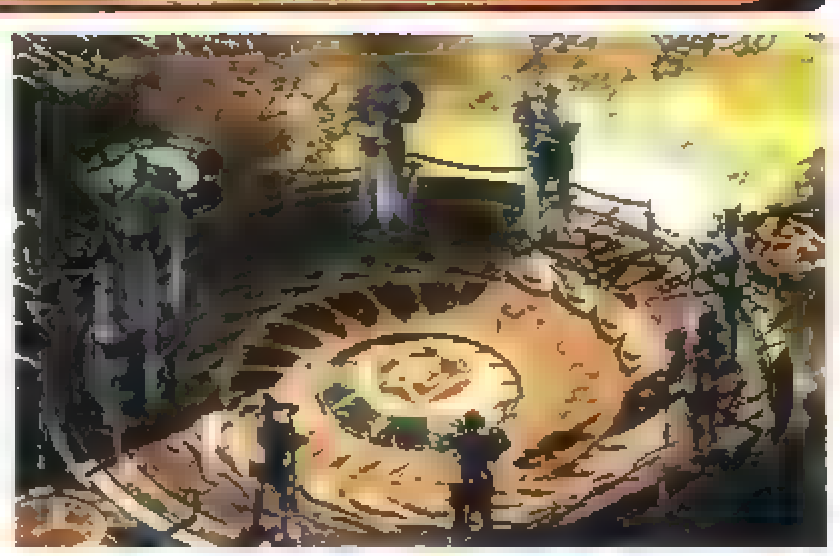
在上次（157 究極 GAME 館）初次介紹過「幻域封魔」之後，果不其然有很多國民都反應說，那男主角古天才果然跟小尼有點神似耶，像嗎？我一點都不覺得，我比他帥多了說！不好意思，離題了。在這一次呢！經過小尼的死纏爛打之下，終於讓幻域封魔的製作小組，為國民們獻出他們保留已久的許多精彩場景設計，看看這樣的美術風格，還真是令人賞心悅目呢！

水之大陸－龍宮

當你在水之大陸的水中看到有個東西在閃閃發光，不要懷疑，那裡就是龍宮了！這個用珍珠、珊瑚裝飾而成的龍宮真是令人驚奇萬分，不過更驚奇的還在後面，傳說中的龍女應是美艷動人的，不過當你親身經歷一趟龍宮之旅後，你就會發現現實與傳說間的差距何其遠了！



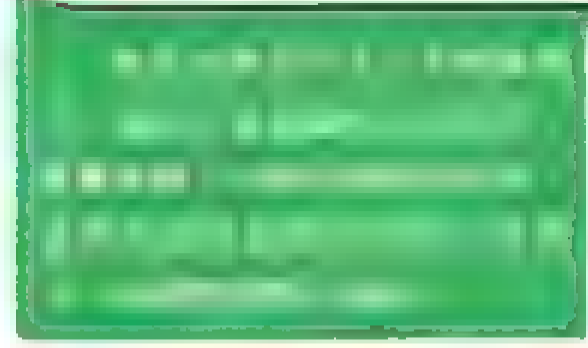
五行大陸謎團大剖析



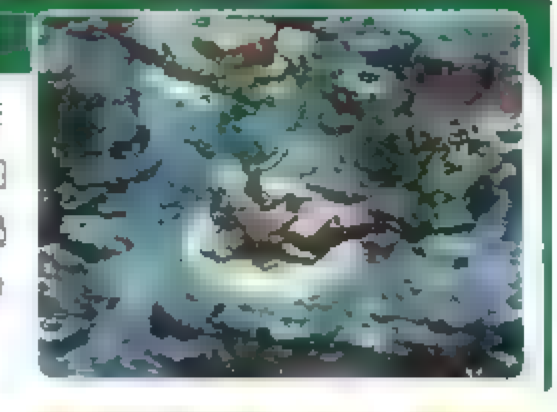
在上一次的報導中，我們已經知道在幻境的世界中，主要是以金、木、水、火、土等五塊大陸所構成，在看過五行大陸的基本介紹之後，大家是不是有點意猶未盡之感呢？這一次小尼就深入帶大家進入五行大陸之中，仔細的探訪一下在大陸之中的各地點吧！聽說我們將看得到大陸中的特殊景觀，以及五大迷宮，還有傳說中的神獸聽說也將小小的現身一下喔！

五塊大陸的特殊景觀

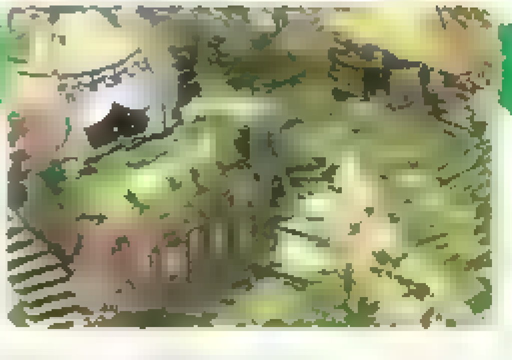
土之大陸的落風山



至於落風山為何會終年刮著強風，形成的原因和地形因素有關，不過也有人說這是劍靈降世的前兆…

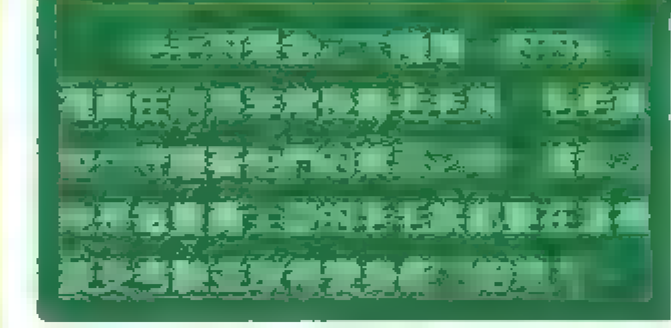


木之大陸－桃花世居



有一天村子來了一位不明來歷的過客，從此，桃花世居的村民全部變成瞎子，有人稱之為疾病，也有人覺得村子是被下了詛咒，然而真相呢？

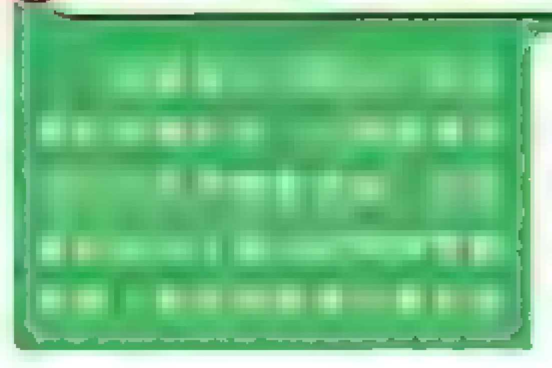
金之大陸－毛毛村



除此之外，禁忌之地也是一個充滿神秘的地方，除了無盡的地下迷宮外，也跟毛毛族的特殊技能「召喚地獄商人」有關！



火之大陸－火之[illegible]陣



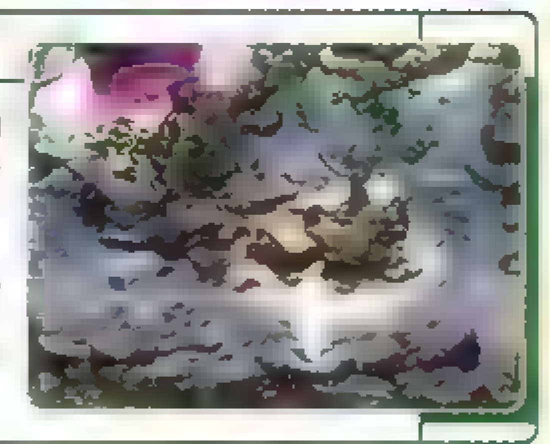
大的助益，然而此陣佔地 2600 平方米，由 13000 顆火熱熔之熔石搭成，若深入陣中，猶如走進迷宮，撲朔迷離，且炙熱難當，非識得"八卦陣法"不能從"生門"而出。



遊戲工坊　劍靈 II 之幻域封魔

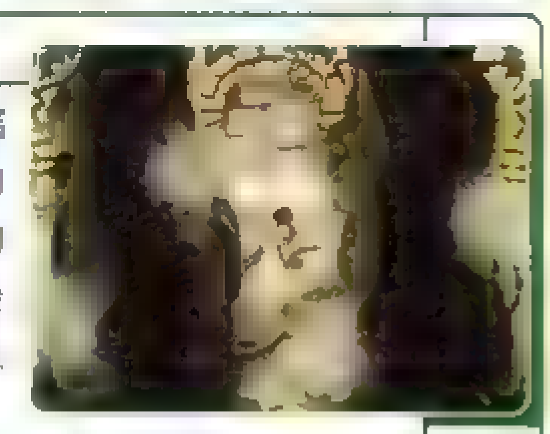
五大迷宮

土之大陸＝風洞



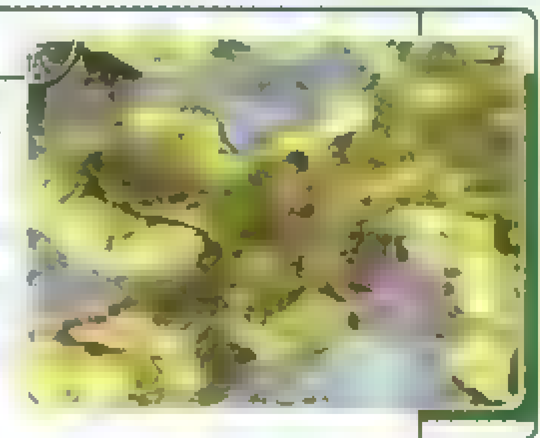
風洞～傳說是仙人住的地方，不過從未被證實，因為裡面終年都有強風吹襲著，一般的花草樹木也都無法生長，而且在山洞中還會不定期的冒出奇怪的濃煙，以致於想來求仙道的人都無功而返，更為風洞蒙上了一層神秘的面紗。

木之大陸＝鬼洞



站在木之大陸東南方時，向東方遠望，可以看見一座神秘之山，整座山的樹木盤根錯節，這就是位於木之大陸的鬼洞。鬼洞裡全被鬼魂佔據，一進入後根本無法知道山內的路線圖，只要迷失在鬼洞中，沒有一個活著回來。

水之大陸＝沼澤



水之大陸上除了海底龍宮及漁村之外，還存在著三塊大大小小的沼澤，根據漁村內居民所述，如非必要千萬不要踏進沼澤之中，因為完全找不到明顯的地標，如果真要踏進沼澤之中，一定要小心，這裡住著愛吃人的沼澤怪。

金之大陸＝格羽達



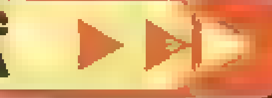
格羽達在金之大陸上某處地下洞穴中，它是守護著毛毛族的聖地。那裡完全是由極寒之冰所建造出來的，毛毛族為了保護他們的聖地，除了將之蓋得錯綜複雜外，並且深入地下，延續上百層。相傳格羽達底下藏著無人知曉的不世珍寶。

火之大陸＝未知之地



由於雨水極少，加上溫度劇烈變化，產生了這樣的「炎漠」。炎漠白晝在炙熱陽光下溫度極高，而夜晚來臨時，地面又會變得寒冷無比。只要一進入炎漠之中，根本分不清楚東南西北，所以它到底有多大從沒有人[illegible]。

傳說中的神獸





五大神獸其實是為了劍靈所崩壞的世界來做最後守護的，所以將要到幻域的玩家們，一定要對他們有詳加的瞭解．．．

●朱雀

朱雀（朱鳥）是一種神鳥，牠是能知天下治亂的靈鳥，因此只有明君當朝、天下太平時才會出現，不過因為劍靈的關係，朱雀也來到了人間界，守護著火靈珠。

●青龍



揚子鱷是短吻鱷的一種，古稱鼉或鼉龍。其性格凶猛，壽命可達一、兩百年，體長可達兩米。背部多為暗褐色，即青色，故多稱青龍或蒼龍；他守護著木靈珠。

●



「玄武」是「龜蛇」的合體，龜在中國是吉祥物，被視為是龍的一種，蛇即龍，古代是龍蛇聯稱的。牠是降服水火二災的天神，不過目前守護著水靈珠卻是牠最大的使命。

●白虎



白虎又稱為饕餮，是上古四大凶族之一，牠的威猛和傳說中降服鬼物的能力，使得牠也變成了驅邪的神獸。為了守護金靈珠，白虎駐留在金之大陸，以確保金靈珠的安全。

●麒麟



麒麟是古代傳說中的神奇動物。它威武而不為害，不踐生靈，不折生草，是人們心目中極為喜愛的祥瑞之物，為了保護土靈珠，麒麟也隨著聖獸們一起降臨人間。

聖界的奇蹟 Frane II

預定推出日 6月

＊研究製造所：Exe Creative　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：P II－400、64MB



唯美的人物造型，加上精彩的劇情，一向是日式角色扮演遊戲的特色，當然這款「聖界的奇蹟」也具備了這些特色囉！扮演勇敢的女主角，展開一段段的冒險，連怪物及魔王都長的鮮明可愛，還真是讓人有賞心悅目之感呢！

一段左右人界命運的冒險之旅

天使族與惡魔族，在互相搶奪以神的名義給予人界恩惠和懲罰，偉大的天神看到了這樣的情形，於是做了一個決定：切斷天使族和惡魔族決定人界命運的權利。惡魔族因為不滿天神的決定，於是發動叛亂，並搶走同時掌管了人界"生""殺""創"命運的神器，跑到人界來作亂。惡魔族使用神器來產生新的魔獸，以壯大自己的勢力及領域範圍。在人界到處昆亂不安的當時，剛剛繼位的年輕國王，決定開始強權統治，立志要恢復人界原有的秩序與安定。為了要消滅人界上的所有魔獸，國王開始號召軍隊，事態緊急！如果不趕快展開行動，更多的魔獸將會衝擊人界！

玩家在《聖界的奇蹟》中所扮演的是一位活潑好動且個性率直的小姑娘－莉拉席林，她擁有父親－是人界英雄，母親－是善良天使的優良血統，善良的她，希望謀求人界與怪物的和平共存，她能阻擋惡魔龐大的野心嗎？而她與這位意氣風發的年輕國王又會不會譜出另一段戀曲呢？



遊戲中玩家扮演的女主角。

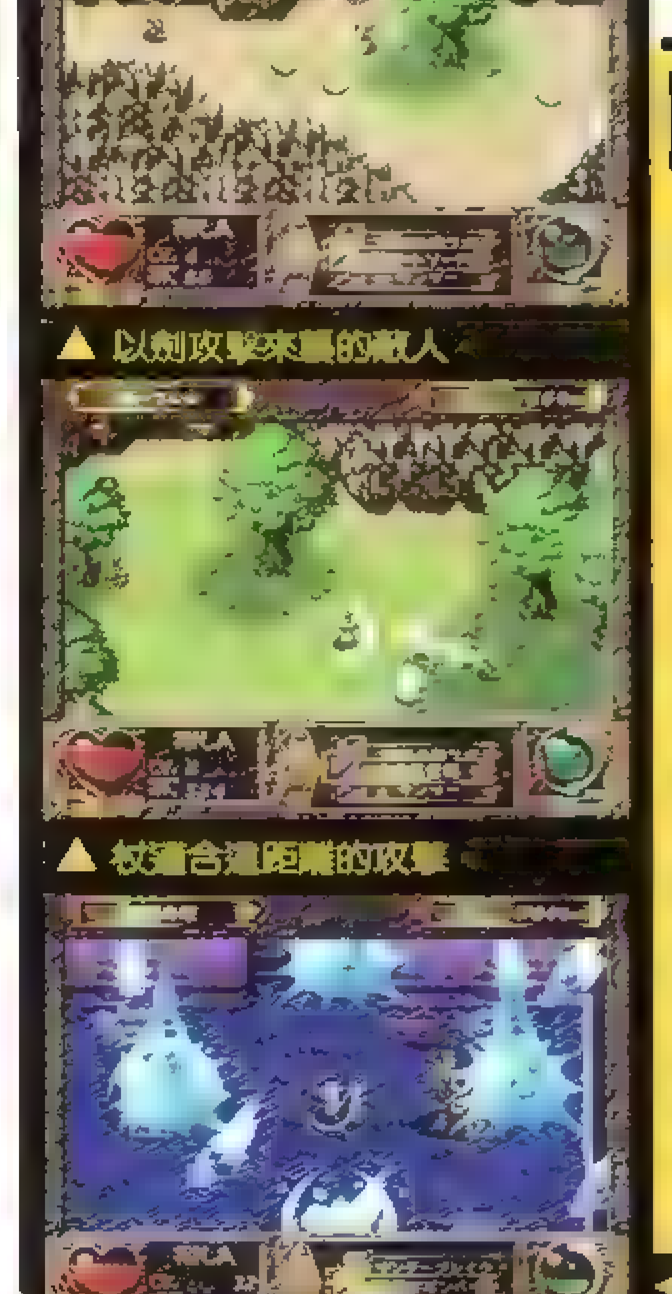




充分體驗劍與魔法的樂趣

由於遊戲中設有選擇難易度的設定，玩家可以依照自己的能力來享受戰鬥樂趣。遊戲中的攻擊方式可以細分為劍與杖（魔法）兩種，「衝刺戰法」的「劍」，在衝破敵陣時可以發揮威力，適合遠距離攻擊的「杖」，可以將敵人一隻接著一隻在遠遠的地方便打倒他們。玩家使用劍或杖一段時間後，就會學到新的「劍技」或「魔法」。「劍技」與「魔法」又可分為「貫通」、「誘導」、「三方向攻擊」、「全體攻擊」、「回復」等五種攻擊系。除了回復系的「劍技」與「魔法」攻擊技巧外，其它都可以用「集氣系統」來提高威力或擴大射程。除此之外，這些「劍技」、「魔法」都有其屬性，針對對方弱點屬性來攻擊，會讓對方受到更大的傷害。

魔法的使用必須消耗定額的魔力，若是玩家一次過度連續使用魔法，就必須等力量慢慢恢復後才能發揮。劍術則能不限攻擊次數，適合近距離攻擊敵人，魔法則因為魔力的限制，適合對付遠距離的敵人，或是來勢洶洶數量龐大的敵人！因為劍術及魔法的攻擊絕招切換，只需要簡單的滑鼠左右鍵切換即可，所以攻擊絕招的切換頗為彈性。當玩家遇到一般小角色的怪物時，就要趕快拿來練練功，趕快提昇角色的HP、MP以及劍術、魔法等級，等到大魔頭現身時，可就要考驗玩家的操控及攻擊切換功力囉！



▲以劍攻擊來襲的敵人

▲杖適合遠距離的攻擊

◀大範圍的魔法攻擊威力十足



▲魔法的使用是會消耗MP的

三種攻擊屬性 相生相剋

在聖界中，玩家所有的攻擊技巧，不管是劍術或是魔法都可以分為三種屬性 火、水、風，發揮不同屬性的攻擊技巧不僅會有不同的特技效果，針對不同屬性的敵人也有不同的攻擊力，像是火屬性的火龍，看到玩家的水斬擊會掉頭就跑，所以這三大屬性都是必須努力培養，才能對付遊戲中各種不同型態的敵人！在戰鬥過程中，玩家透過敵人身上HP棒的顏色及數值，就可以了解其弱點屬性以及等級高低，針對不同屬性的敵人，選擇相對應的攻擊技巧屬性，不僅可以提昇攻擊力，也可以迅速的提昇此屬性戰鬥經驗值，當累積到一定經驗值後，就可以培養出此攻擊屬性的新絕招！

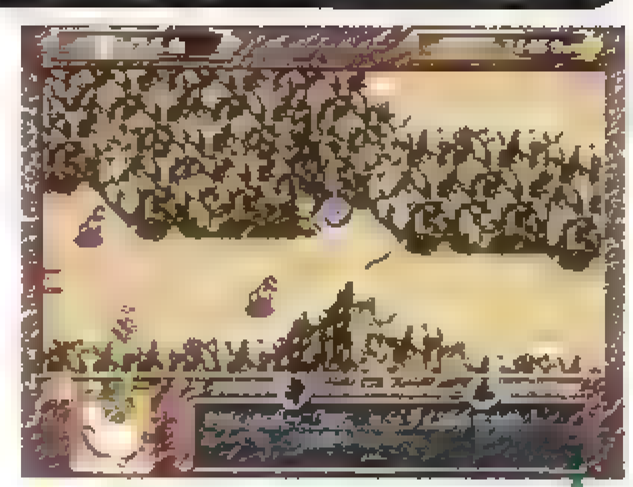


▲ 每個招式都有屬性上的差異

▲ 在村莊中進行各種探索

合成系統 自創獨有料理及道具

此外，本遊戲中不管是人類或是魔族都可以藉由彼此對話、贈禮來提高友好度。若是努力向人類或魔族的重要人物進獻的話，將會提升該族群對您的信賴程度。不過同時，對於進貢對象的敵對陣營信賴程度將會稍稍降低，所以要如何調整雙方對你的信賴度可是一項難題。能夠作為禮品的，只有由莉拉親手合成製作的手工料理與手工作品。例如像：魚＋香草＝香草烤魚、礦石＋寶玉＝七寶刀。但是在各種組合中也有像魚＋蛋＝青花魚布丁、生肉＋有名的水＝肉果汁等所謂令人作嘔的難吃料理，或是像草藥＋乾淨的布＝染色的手帕，如此的廢棄物都會出現。如果你把這種東西送給對方的話，會降低好感度，而且不小心吃到令人作嘔的難吃料理時，還會消耗大量的MP，所以玩家得要小心謹慎丫。



主角要到處去收集原料





CHRONICLE OF AMADIS
阿瑪迪斯戰記

預定推出日


＊研究製造所 漢堂國際 ＊販賣流通所 漢堂國際 ＊遊戲類型 戰略 ＊科技需求 未定



大家還記得《炎龍騎士團》系列吧，想當初無數玩家留連在其龐大的任務劇情中，不可自拔^^，而如今炎龍系列的製作班底在注入新血之後，準備開發出全新背景的同類型遊戲，這款預定於今年7月發行的遊戲就是一《阿瑪迪斯戰記》

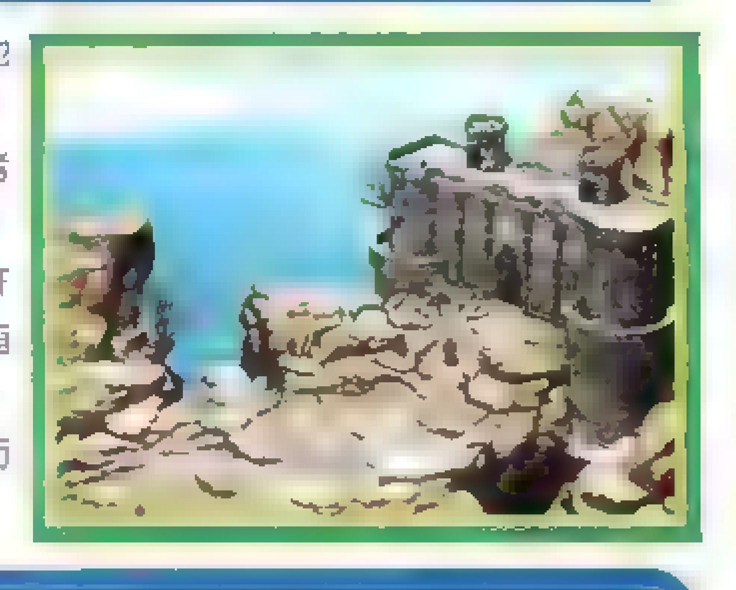
細膩的2D成形製作

在《阿瑪迪斯戰記》這款遊戲之中，有項令業界望其項背的美術技術，就是大量的2D遊戲角色了吧！……現在業界普遍使用預先演算好的3D圖形（也就是所謂的Pre Render），來取代成本與技術較重的2D人物角色，但是此種技術較無法表現出人物、魔獸動作的細膩感和攻擊力道，對於製作上也不太需要專精的美術造詣，完全委託軟體的運算來補強美術不足之處。鑑於此原因，《阿瑪迪斯戰記》還是堅持使用2D成形的方法，但也使用了不同以往的技術呈現，那就是加入大量的材質元素、光影元素及原畫的色彩指定，達到與場景做出協調的搭配，使遊戲的畫面色調統一，令玩家於長時間遊玩之後，不會因色彩炫目而感覺眼睛不適。



加強了視覺效果的場景圖

《阿瑪迪斯戰記》的場景為了充分表現出英國高地的風味，因此在整個遊戲的風格上，放棄日式的畫風，而採用較接近西式的風格來表現，其中人物服裝的考究，和遊戲場景上的精細度，更是下了非常大的苦心為了增加視覺效果，作為遊戲戰場的地圖，更加進了許多修飾用的動畫，如：自然狀況的雨、雲、雪等，還有一個畫面大的風車，貫通整個戰場的小河流與瀑布等，全部都用生動的動畫表現，所以不再是單一張只是進行任務用的地圖。



精采的戰鬥場面

遊戲中採用國內模擬戰略中少見的橫向戰鬥（佔1.5螢幕畫面），加上正常比例的圖形。遊戲中出場的角色，不論是人類或是魔獸，都有身高設定，在遊戲的表現上，完全忠於這些設定，因此一個人類有1／4畫面大時，一頭龍就會佔滿整個畫面，在聲光效果方面，更是不在話下，讓我們看看底下的實際戰鬥分割畫面。

半人馬進行遠距離攻擊→



→



→



飛馬騎士從天而降攻擊敵方騎兵→



→



→



主角及魔獸介紹



羅格．德摩達克斯

住在邊境村莊多瑪的青年，天生具有與魔獸溝通的能力，能夠同時驅使兩隻以上的魔獸，是阿瑪達斯大陸上少數的高級魔獸使者。個性活潑好動，從小的志願便是到大陸各地去冒險，但是由於身份特殊的緣故，直到薇歐拉的來訪之後，才有機會一償夙願出外冒險。



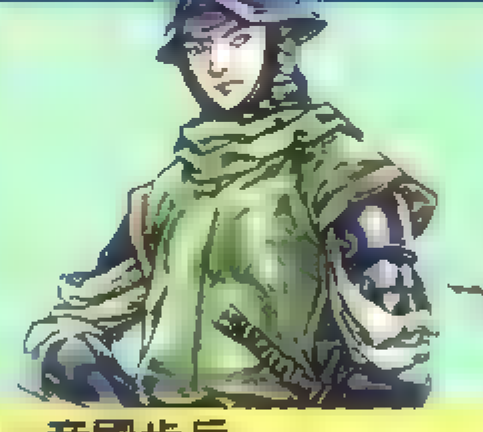
帝國魔法師

朗格多克帝國軍配屬的魔導士，專心於魔法知識的研究上面，不擅長物理性的攻擊，但是其強大的魔法威力，即使一個久經戰場的戰士，仍會顧忌三分。



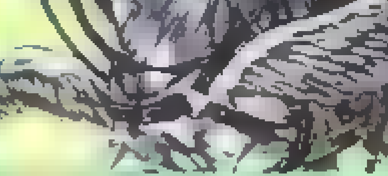
帝國精銳步兵

帝國步兵中的高級兵種，經強化訓練過的步兵。配上由皇帝授與象徵精銳的黃金色鎧甲，除了代表他們堅強的戰鬥力之外，還代表著他們努力換來的榮譽。



帝國步兵

朗格多克帝國軍中最基礎的兵種，上半身穿著護身鎧甲，為了輕便起見，下半身無任何防具，因此防禦力較弱。



帝國飛馬騎士

與野生的飛馬不同，這些飛馬由人類馴養與繁殖，早已經喪失了野生的能力，只能做飛行的交通工具。因此這支飛行兵種的能力，完全取決於駕馭者的能力。若是騎士的能力高，不但有飛行的便利及機動性，其戰鬥力也不會輸給一般的騎士



小妖精

傳說中住在大陸西南方喜歡捉弄人的小妖精（Pixies-比克西），外型可愛，個性天真爛漫，雖然也有魔法的能力，會用一些小魔法，但是卻常拿來捉弄人居多，是一種令人又愛又恨的小生物。



天使

所謂的天使，是由諸神創造出來的比人類高等的生命體，一種純粹的精神實體化的結果。天使與人類最大的不同點，除了背上長有羽翼之外，特別是其神聖不可侵犯的氣氛，表示著他們與一般生物的不同。傳說中，人類是諸神從泥土之中做出來的，天使卻是在火焰之中產生出來的生命體。不論傳說的起源是什麼，天使卻是實際存在於這個大陸上的，其優雅的飛行姿勢與強大的喚雷能力，都令人無法懷疑他們身為造物主使者的身份



龍

關於龍的傳說很多，但實際上看過的人卻非常之少。除了這種生物稀少之外，牠們會故意迴避人類也是原因之一。由於壽命遠高於人類，因此亦有龍的智慧遠高於人的的說法。不管如何，對於成年的龍，其強大的力量、堅逾鋼鐵的鱗片以及能融化任何金屬的龍焰，無疑的是可列入大陸上最強的生物之一。



蠍獅

外型如雄獅一般，但是卻擁有如蠍子一般的尾巴。與一般獅子不同的是他們的體型有獅子的兩倍大，當然力量也是。主要的武器除了強大的力量之外，還有這比眼鏡蛇還毒的尾巴，被刺到的人，若沒有即時的醫治的話，後果不堪設想。

新神奇傳說3



預定推出日 7月

＊研究製造所：台灣TGL　＊販賣流通所：台灣TGL　＊遊戲類型 S G　＊科技需求 Pentium200MHz・64MB



日系遊戲之所以這麼受到大家的喜愛，除了遊戲單純易上手，另外最大的因素還是日本已經達到神的境界的原畫功力……笑，有時小尼我都是因為看到美美的原畫設定，而不自覺的掏出鈔票買了下去，如今又有一款遊戲的原畫引發我的購買慾望，那就是《新神奇傳說3》！

神奇傳說系列的歷史



神奇傳說原名「Farland Story」系列，為日本TGL公司膾炙人口的正宗RPG/SLG電腦遊戲，其歷史可追溯至1993年DOS時代所發表的《遙遠之國物語》，之後陸續在各種平台上發售本系與支系作品，數量多達十餘款。

神奇傳說系列之所以歷久不衰的原因，就在於它向來以獨特的世界觀及先進的系統設計來闡述傳統奇幻遊戲中不可或缺的魔法、戰鬥、友情等要素，同時還搭配上名畫師山本和枝老師精緻的人物設計，共可區分為「STORY」系、「SAGA」系、「ODESSEY」系等三種。前期故事圍繞著少年雅克當上國王後，直至成為偉大勇者的歷程而發展，中期的舞台則搬到雅克王時代之後相當久遠的世界，敘述究極破壞兵器「白銀之翼」所引發的軍事衝突，到了後期進入Windows時代後，則多偏重戲曲式的旁系故事。較為玩家所熟悉的中文Windows版作品，台灣TGL也代理發表過6款，尤其是其中的《時空道標》，更被譽為日式SLG史上不朽的名作。自從進入旁系RPG時代《遠征與他寶》後，遊戲所揭櫫的全新系統概念如同時多人魔法、元素自訂系統，再加上3D場景、全程語音動畫等，均為日式RPG遊戲立下了重要的里程碑。

本次的新作則由「ODESSEY」系回歸到了「SAGA」系，遊戲內容主要以回合制戰鬥為主，搭配上地形及屬性的變化，形成RPG味道濃厚的SLG。



充滿愛與友情的故事





傳說中，有一處由世間一切元素所構成的遙遠大地「Farland」。這世界被區分為五個迥異的區域。這些區域分別是由紅、青、黃、綠等四種元素所構築起，被稱為「元素領域」。所謂的Farland，具有「從元素領域放眼望去，所有的元素融合交織的遙遠大地」的深層意義。除了這五種區域之外，另外也存在著稱之為「魔界」的異世界。魔法在此被稱為元素魔法，程度低的元素魔法，任誰都能使用。雖說資質因人而異，能使用的元素魔法類型亦受到限制，但能併用其他屬性魔法的人也時有所聞。

而故事開始於某個住著尊崇綠之世界主的人民的森林聚落中，亞迪自小在良善的人群中長大，在綠意盎然的豐沛大自然環境包圍之下，蘊育成為一位爽朗健壯的少年。然而某一天，愉悅的和平日子卻面臨急遽的變異。部落受到真相不明的怪物襲擊，養育亞迪長大成人的師父也突然失蹤……。就在孤立無援的狀況下，亞迪決意與他的童年好友　個性獨立堅強的賽雅及師父的好朋友莫歐，一起踏上前往未知世界的冒險旅程。

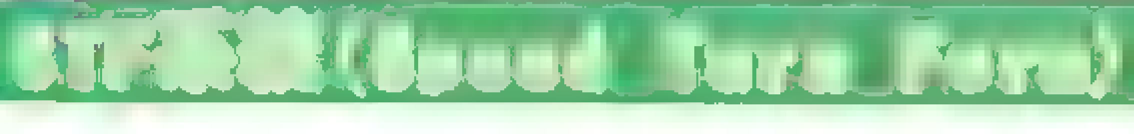


遊戲工坊　新神奇傳說3

加入新元素的SLG



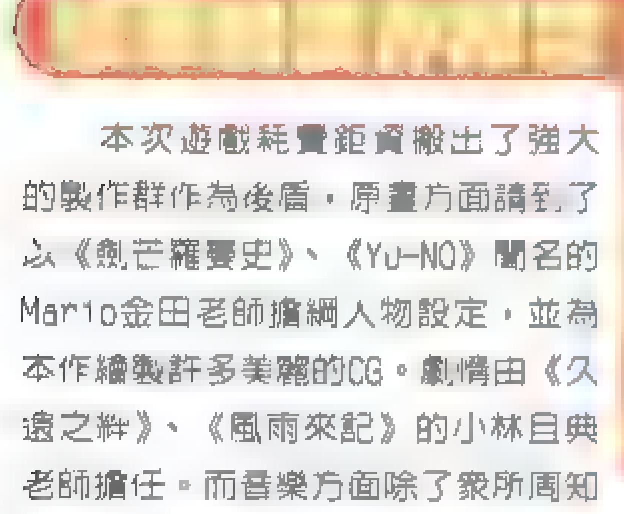
本遊戲的戰鬥方式，是回合制的模擬戰術戰鬥。藉著地形高低落差概念的導入，而對移動範圍及攻擊力等等發生不同程度的影響。更具特色的是特技與魔法系統。遊戲中的角色需由場景的地形中吸取出稱為元素的大自然能量，而消耗在特技與魔法的使用上，例如草地中可吸取綠之元素、沙地中可吸取黃之元素、河川中可吸取青之元素、而燈火或火把的火焰中可吸取紅之元素，只要角色採取「冥想」這個行動，就可以吸取所需元素來使用。當然每個不同的角色都有其獨自的特技或魔法，消耗的元素也各有所不同，並且有時因地形的限制而無法取得需要的元素，以致實力無法發揮，這些都是在進行遊戲時必須衡考量的因素。每位角色的特技與魔法都十分華麗或各具特色，令人不禁讚嘆。



STF系統(Speed Turn Force)

進入戰鬥畫面之後，畫面右端會顯示出棒狀的STF系統桿。於是遊戲角色的表情縮圖將會由下方開始上升，來到系統桿最上方的角色將可採取行動，這即是所謂的STF系統。角色表情縮圖的上升速度，代表的即是「速度(註1)」能力值。

在圖例中，一開始時亞迪的縮圖在全員的縮圖中處於最高位置，因此似乎是他能最快採取行動，但最終是賽雅的縮圖上升到最高，因此是賽雅能夠採取行動。如果進行得順利的話，當賽雅的行動結束後就會接著輪到亞迪的行動，但假如下方的山豬的速度值也相當快，而亞迪的速度較慢的話，說不定山豬會比亞迪更快採取行動。



本次遊戲耗費鉅資搬出了強大的製作群作為後盾，原畫方面請到了以《劍芒羅曼史》、《YU-NO》聞名的Mario金田老師擔綱人物設定，並為本作繪製許多美麗的CG。劇情由《久遠之絆》、《風雨來記》的小林自典老師擔任。而音樂方面除了眾所周知的市尾賢治老師負責BGM之外，更請到了美少女遊戲界最搶手的I' ve Sound來製作主題曲「Wing My Way」，演唱者更是超有名的那位KOTOKO！如此豪華的製作陣容，怎能不令人期待？

為了讓大家更了解I' ve Sound，底下將做個簡介：I' ve Sound是以北海道為根據地的音樂製作集團，1999年出道以來就馬上席捲18禁遊戲配樂界，在此業界中有「最強製作集團」的美名。集團中主要成員有高瀨一矢、中澤伴行、一法師泰孝、板垣直基等4人，旗下歌姬更多達十數人。較廣為國內玩家知悉的例如演唱《AIR》主題曲「鳥之詩」的Lia、《KANON》主題曲「Last Regret」的彩菜、以及《凌辱看護婦學院》主題曲「I pray to stop my cry」的KOTOKO等等。本次《新神奇傳說3》的主題曲即由KOTOKO擔任演唱。

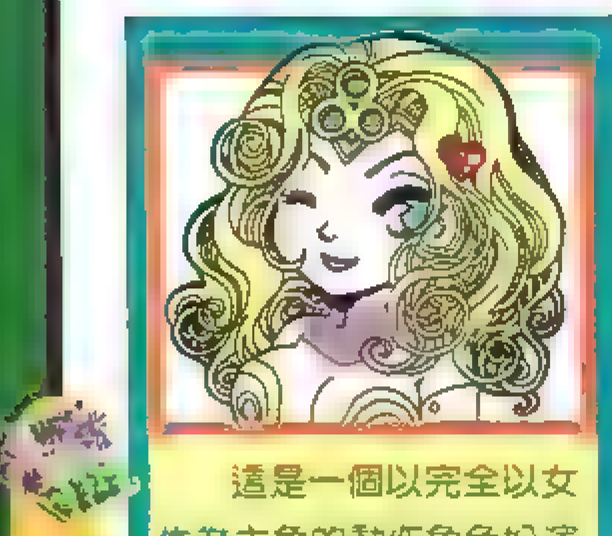


女神戰記



預定推出日 7月

＊研究製造所　琪微遊戲工房　＊販賣流通所　未定　＊遊戲類型　動作角色扮演　＊科技需求　PII 500、64MB RAM www.kiwigame.com



這是一個以完全以女生為主角的動作角色扮演遊戲，呵呵！終於有人注意到女生其實也是很重要的喔！一款遊戲沒有男主角不行，但要是沒有女主角的話更是萬萬不行的，大家都了解了吧！不知道那一天會不會也有人找我去當女主角呢？

這款由KIwIGAME所研發的「女神戰記」可以說是國產遊戲史上第一款以女性為主角的即時3D動作角色扮演遊戲。遊戲畫面最主要是以第三人稱視角表示，整個畫面都是全3D即時運算的。而遊戲進行的方式則是以練功、收集寶物裝備，以及勇闖各大關卡，打倒最後大魔王為主。

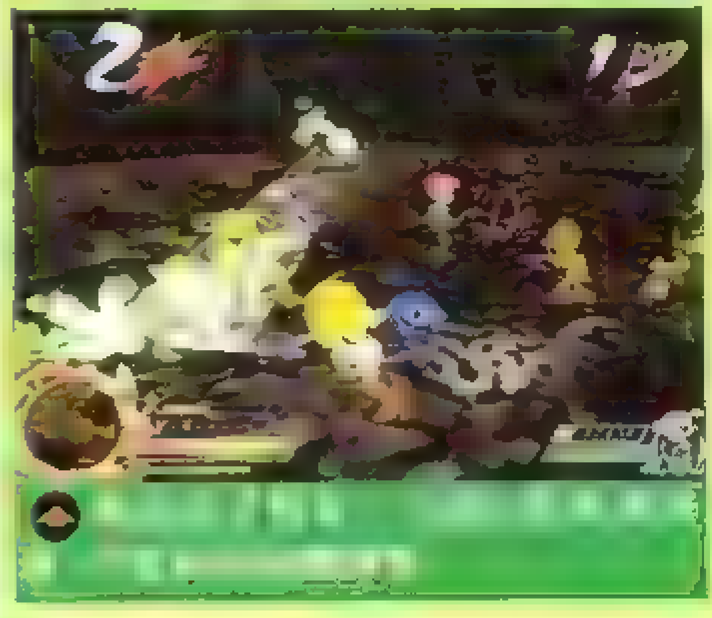
玩家可以選擇以女神雅典娜或是月神亞緹米絲來進行遊戲，除了可以享受暢快的動作感與炫麗的3D畫面外，遊戲中還有許多漂亮可愛的CG圖喔！

全3D即時引擎 打造動感官能

「女神戰記」的遊戲畫面是以第三人稱的視點來表現，在新一代的3D加速卡威力下，整個遊戲世界表現出相當真實的光影效果與立體感，再搭配精緻的粒子特效與細膩動態力學，「女神戰記」所帶給玩家的動感與魄力將會是前所未有的。

為了充分表現出動作角色扮演中的揮砍感覺，遊戲中使用了最新的動態刀劍光影效果。玩家可以感覺到武器刀劍在揮砍時的殘像光影，而且效果還會隨著玩家手上的武器不同而有所變化。除了刀劍光影效果外，遊戲中的另一個特色便是加入的大量的粒子特效，比如火焰、冰風以及霧氣等。這些特效大大的強化了遊戲的視覺感覺。讓玩家在遊戲的過程中充分的享受到光炫的魄力與動感。







細膩的動態力學給你真實的動感表現



遊戲工坊

女神戰記

痛快淋漓的動作RPG遊戲

『女神戰記』的遊戲方式可以說是目前國產遊戲中相當獨特的。為了搭配3D畫面所帶來的體感與效果，遊戲企畫時的方式特別主重在『痛快淋漓』這四個字上面。主角的動作揮砍最高可達八段連續攻擊，而命中數最高可達五十多HIT，絕對可以讓玩家盡興。

當然，其他如經驗升級、武器道具、金錢寶物、同伴傭兵等要素，遊戲中也是一樣不缺的。

精緻細膩的日式風格加上美美的超可愛主角

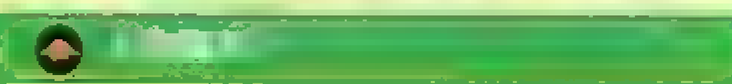
不論是靜態2D或是動態的3D畫面，「女神戰記」中都充滿了國人最喜歡的日式風格，在人物設定上，KIWIGAME 特別找來了職業級的漫畫家操刀。遊戲中兩個可愛的女主角，相信絕對會讓你一眼看了就喜歡，而遊戲中的各種怪物也是如生龍活虎般的各有特色與魄力，這點相信玩家可以從圖片上獲得印證。

雖然遊戲的重心是擺在『痛快淋漓』上，不過一個 ARPG 中該有的要素卻是一樣也不少的，玩家可以打怪物練功以提升各項屬性，收集金錢購買各式各樣的武器道具來強化戰鬥力，還可以雇用精銳傭兵來輔助戰鬥。可別小看「女神戰記」是個動作成分較重的 ARPG，遊戲中可是如角色扮演遊戲一般提供有上千種的武器道具，而且每一樣都有不一樣的特殊效果與表現呢！（光雅典娜手上的劍就有一千零八十種特效組合變化，這還不包括在能力數值上的變化。）



共有六大區十二關卡 五個難度等級 樂趣無限



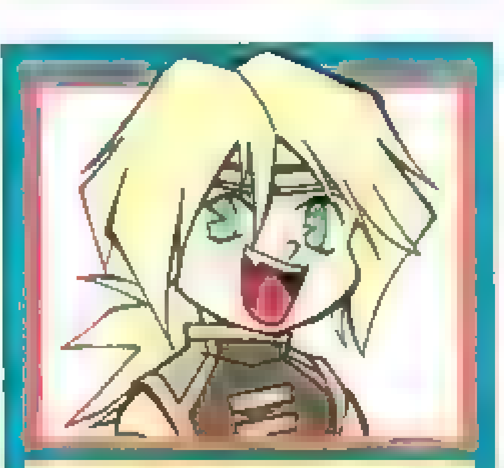


YES！封神榜



預定推出日 [illegible] 6月

＊研究製造所：十乾科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型　網路即時對戰　動作角色扮演　＊科技需求　C 556、128MB



在封神演義故事中，不管是仙人或精怪身上都會佩帶許多威力強大的夢幻法寶，這些法寶不但是增加仙人力量的秘密武器，而且都還有其特殊功用在網路對戰的時候，每位角色除了身上所佩帶的武器法寶之外，在故事中出現的其它法寶，像是哪吒的乾坤圈、渾天綾，姜子牙的黃杏旗及趙公明的金蛟剪等，都忠實的呈現在遊戲當中哦～^^

小藍：這也沒有什麼啊！^^，我們的在廣告森林中的愛德琳女神擁有法寶就包括了皮鞭、蠟燭及綁人的繩索及所有想像的到SM道具^^！不知道多少廣告工坊的X董多怕我們女神的法寶啊，只不過看來看去，那些X董好像也甘願被打似的^^！真是吾輩你個拔辣

組合最強常勝軍！

《YES！封神榜》的網路連線提供了兩種不同的對戰模式，一是死鬥模式；另一則為團體對戰，兩種模式皆提供4人、8人、12人及最多16人的對戰。「死鬥模式」是採用類似大亂鬥的方式進行，除了自己之外，戰場上的每一位角色都是敵人，唯有激鬥過後存活下來的最後一人才是勝利者；「團體對戰」則是將隊伍分成兩隊，只要將敵隊全部解決，即可獲得勝利。

進入網路遊戲中共有十位封神榜中著名的角色可供玩家選擇，每位角色皆有其獨特的武器、法術及攻擊招式，攻擊範圍、威力、出招快慢及移動速度也不盡相同。每位角色在對戰上都有其優缺點，所以除了選擇自己 [illegible] 之外，隊友的選擇也是相當重要。



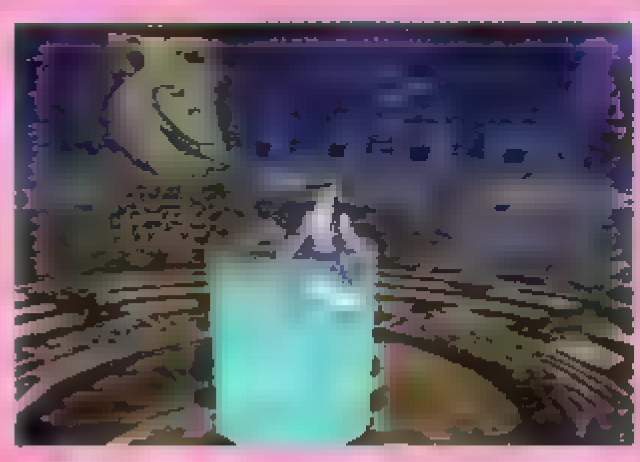
◀ 嘗試各種 [illegible] 組合，將有意想不到的 [illegible]



成有功，勝有法，三擊五行吃天下

《YES！封神榜》是運用最新技術的網路對戰遊戲，讓玩家彷彿置身真實戰場，運用十乾科技最新技術營造幻想空間，無論是走動跳躍，甚至一舉一動都經過精密計算，讓你的機智反應真正在遊戲中重現，所以操作技巧的優劣，直接影響你的戰鬥，想要贏得勝利，只是知道是不夠的，必須充分了解並且靈活運用以下的操作訣竅。

雙方交戰的時候，三連擊雖然容易連續使出，但是真正的高手會考慮當時的狀況，改變攻擊節奏，配合防禦的使用，等待機會，抓住攻擊招式間隙，給予敵人最大的傷害；或者就是巧妙地利用地形和障礙物，小心翼翼的不讓敵人發覺，出奇不意的使出最大攻擊，打得他滿頭霧水。也許你就是傳說中以小博大，以弱剋強的先天高手，戰場上最令人害怕的殺手。



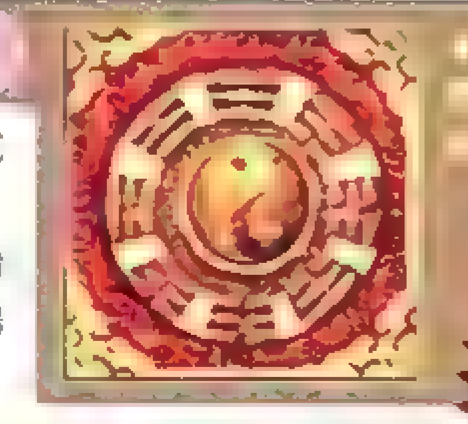
[illegible]



◀ 透過半透明的處理，就不會因為被建築物或場景擋住視線，而不知操作的角色身在何處了

直覺操作方式，學習無障礙

製作公司特意引進類似《真．三國無雙》式的操縱概念，轉換成PC個人電腦上直覺的操縱方法，以滑鼠為主，可控制視角與攻擊，加上鍵盤輔助方向與特殊功能，利用這樣的組合使玩家在遊戲開始時能更加容易上手，不需再花時間適應，馬上就能盡情縱橫在一場又一場激烈的戰爭中，完成伐紂封神的天命任務。







▲五行圖──在五行內不同的屬性之間，都會受到其相生相剋的屬性限制，而會有審正逆相對的加乘或減半的效果

五行屬性乾坤大挪移

無論是單機模式或網路對戰模式，所有的角色都有著自然而生的正五行屬性，所謂正五行，即是人在自然界中所擁有的五行屬性，五行的相生相剋將直接影響到對戰的強弱，如果碰到與你相剋的屬性，則需運用逆五行的方式，採取最佳的對戰關係，方能克敵制勝。單機模式中便需借助各種不同屬性的神兵利器，來幫助主角過關斬將，網路對戰則需要借重有著逆五行力量的五行寶珠來改變自身的屬性，才不會被打的落花流水。

想拿寶物憑本事，手到擒來真功夫

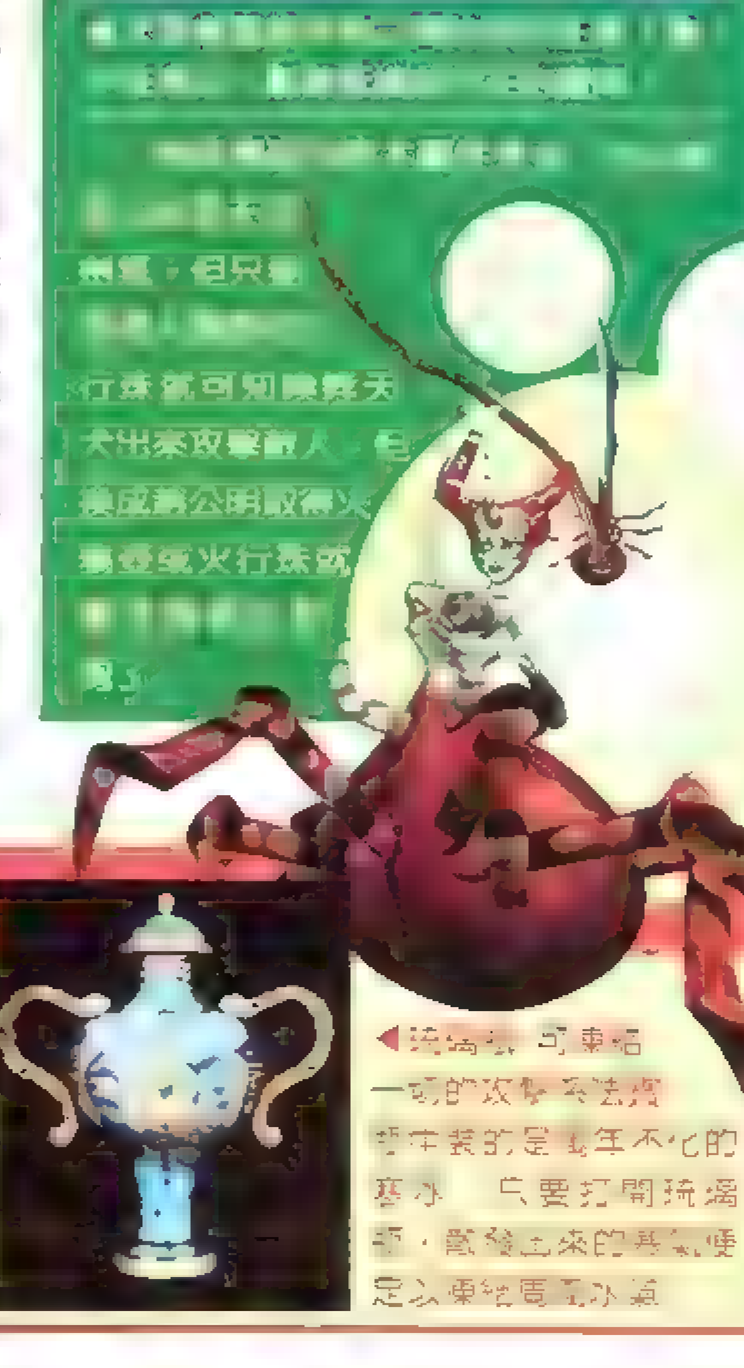
所有的法寶在遊戲中也都有五行屬性的設定，在網路對戰時會隨機出現在遊戲戰場中，除了改變自身屬性的五行珠之外，還有劈地珠、五光石、琉璃瓶、太極圖及火鴉壺等特殊法寶可以作為法術使用，有遠距離或大範圍傷害，也有可以恢復體力的效果，有效運用這些法寶道具將有助於激烈的網路對戰中。

當然這些強力的特殊法寶道具可不是無限供玩家使用，它可是有三次的使用限制，不過只要再取得相同的法寶，就可以再使用三次，而且還可以累積使用次數，最棒的是玩家不需擔心取得劈地珠就不可以再拿太極圖，而是可以全部收集，可藉由切換鍵來切換使用的法寶，所以玩家一發現法寶道具，不管三七二十一，搶了就對了，所以除了封神大戰之外的另一場戰役將會是場奪寶大作戰。

至於玩家最關心的應該是如何使用像金蛟剪、黃杏旗及哮天犬等故事中重量級的法寶，其實這些法寶是有主人的，像哮天犬只有楊戩可以使用，金蛟剪也只有趙公明才可以自由使用，玩家只要取得相對應的特殊法寶或五行珠，就可以使用。



◀寒冰術──迅速凝結師法者前方的水氣，形成結晶，衝擊對手



[illegible]行珠就可知曉哮天犬出來攻擊敵人，但換成趙公明取得火[illegible]

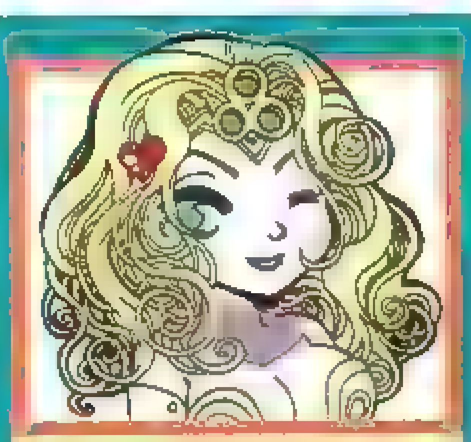
免費享受線上大亂鬥

只要購買十乾科技「YES封神榜」，就可以獲得能夠在網路上使用的授權字號，在進入遊戲之後，選擇網路對戰功能，輸入這個字號，你就可以免費使用網路伺服器，透過伺服器提供的功能，跟線上好友組隊，選擇進行團隊戰或是大亂鬥，不必每個月再額外購買點數卡，就能無限享受網路對戰樂趣

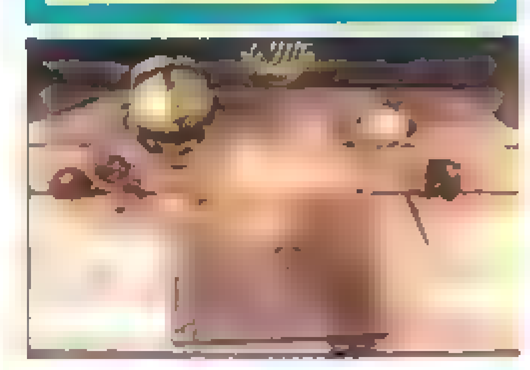
◀琉璃瓶，可凍結一切的攻擊和法術，瓶中裝的是萬年不化的寒冰，只要打開琉璃瓶，散發出來的寒氣便足以凍結周圍冰氣

迷霧之島三部曲 Myst Trilogy





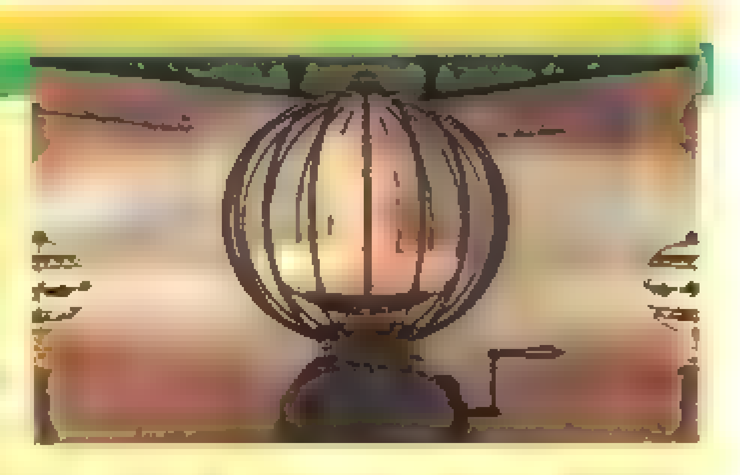
迷霧之島系列的遊戲謎題和畫面，真的是非常的棒，沙雷納從第一代開始就非常喜歡這個系列作品，不過像這樣純粹的冒險遊戲，現在可真的是愈來愈少了，也許有一天會完全消失不見吧！



★冒險遊戲的奇葩

自從Cyan公司於一九九三年推出《迷霧之島》(Myst)之後，此一系列作品更成為了遊戲史上的一則傳奇，《迷霧之島》一代與二代(Riven)在全世界締造了超過一千萬套的銷售量，至今仍然受到無數玩者的喜愛！2001年由Presto公司(之前曾經製作過《獵人計畫》系列遊戲)接手推出的三代《Myst III：Exile》同樣也獲得各大媒體的一致好評，贏得多項年度最佳冒險遊戲獎項。而這次所推出的由Ubi Soft Entertainment最新發行的遊戲合集《迷霧之島三部曲》(Myst Trilogy)，讓玩家一次擁有包括《Myst Masterpiece Edition》、《Riven》，以及《Myst III：Exile》等迷霧之島系列的全部三代大作。

在這套合集之中，玩者將會踏上三個神奇的《迷霧之島》之旅，探索《Riven》的神奇世界，最後得以造訪《Myst III：Exile》中美不勝收的超現實時代。想要揭開迷霧之島的奧秘有賴於玩者的智慧與直覺，在遊戲過程中玩者將會逐步揭露一段超越時空的、令人不寒而慄的驚悚故事。









★第一代迷霧之島的加強版
Myst Masterpiece Editio

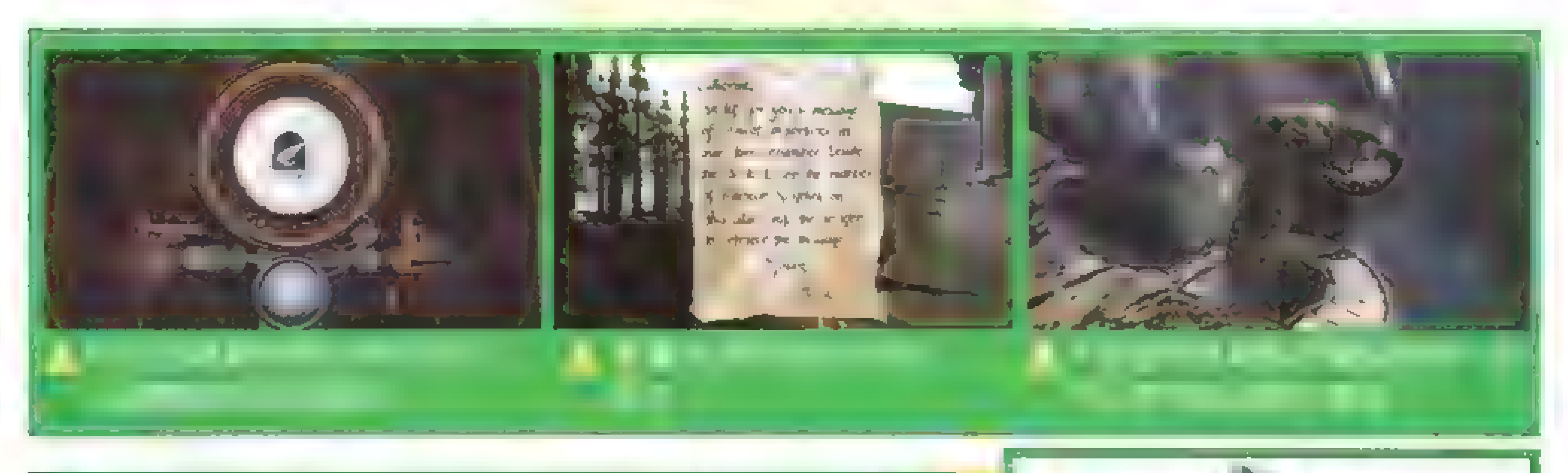
《Myst Masterpiece Edition》首度向玩者介紹亞楚斯(Atrus)這號人物，以及德尼(D'ni)文明的秘密。加強版提升了遊戲的畫面(從256色增為全彩)與過場動畫的品質，並且包含數位重新處理的音樂與全新音效。另一項新增的功能則是「數位嚮導」(DigitalGuide)，當玩者在遊戲中卡關時，「數位嚮導」將會提供各式的協助，從不同等級的提示一直到解開謎題的完全指南，端看玩者有何需要。

★第二代更加深入迷霧之島的世界

《Riven：the sequel to Myst》則讓玩者更為深入迷霧之島的世界，玩者將在此島幫亞楚斯救出他的妻子凱薩琳(Catherine)，並且解開Riven的謎團。二代由米勒兄弟擔綱設計，具有比一代更真實的畫面，更廣大的世界供玩者探索(共有五片CD)，謎題也更具挑戰性，不但延續了《迷霧之島》的遊戲風格，在劇情與人物方面也有更多著墨，將此一系列的內涵更加提升。

★迷霧之島三－十年之後

《Myst III: Exile》這套屢獲大獎的遊戲則將玩者帶到十年之後，面對一名新的敵人薩維多（Saavedro）。這名新的反派角色的家園遭到亞楚斯與凱薩琳的兒子Sirrus與Achenar（玩者在《迷霧之島》一代曾經與這兩名人物遭遇）摧毀，他一直躲藏在亞楚斯的時代之中，伺機報復。扮演薩維多的是曾以《飛越杜鵑窩》一片獲得奧斯卡提名的演員Brad Dourif，他也參與了今年及明年即將上映的《魔戒二部曲》、《魔戒三部曲》的演出。結果亞楚斯不小心自己給了敵人這個機會。他與凱薩琳已經與擁有書寫連結書（linking Books）知識的德尼人民重新建立聯繫。亞楚斯希望能夠看到德尼文明重新獲得應有的發展，而他的努力卻反而正好提供了這個一心想復仇的人最佳的機會。玩者將要在幾個時代之前追查這名惡徒，破解各種謎題，以發現出這名新敵人背後所隱藏的真相。唯有如此，才能化解危機，拯救千萬人的命運。



★延續迷霧系列高品質的畫面呈現





《Myst III: Exile》採用了Presto公司革命性的新程式引擎來呈現，同時使用預先繪製的精細背景與即時3D圖形的技術，結合而成供玩者探索的遊戲世界。此外，玩者可以將場景做360度的旋轉，而且人物動畫與場景搭配得天衣無縫，更是令人驚艷。這一切的一切都讓遊戲世界更具真實感，再加上遊戲的場景、劇情與謎題緊密結合，更讓玩者能融入迷霧之島的世界之中。遊戲進行過程中有好幾條路線可以分頭嘗試，不論玩者依任何順序解開謎題，遊戲都能繼續進行下去。

★簡單直覺的操作界面

《迷霧之島》遊戲具有簡單直覺的操作界面，不強調暴力、著重於探索與思考的訴求。《迷霧之島》的設計宗旨正在於不要求使用最高檔的電腦配備，而且玩者也不需要很快的動作反應，他們需要的是耐心與洞察力，如此方能體會遊戲的深度與藝術內涵。





▲採用Presto革命性的新程式引擎呈現遊戲畫面。

正如Ubi Soft Entertainment的總裁Laurent Detoc先生所言：「《迷霧之島》是遊戲工業的開創者之一，而《Myst III: Exile》的成功證明了喜愛迷霧之島的群眾跨越了好幾個遊戲世代。」無論如何，《迷霧之島》系列的確是遊戲史上不可抹滅的一頁。

傭兵戰場2 Soldier of Fortune 2:Double Helix

預定推出日 6月

＊研究製造所：Activision　＊販賣流通所：松崗　＊遊戲類型：動作射擊　＊科技需求：PII-400、128MB RAM



聽說最近的恐怖活動好多，蕾蕾我好擔心意外會不會發生在安德烈斯王國呢？

阿雷斯：別擔心，有我在恐怖份子才不敢來呢，看見我手上這把M4A1沒有，這可是打擊歹徒的強力武器！咦？什麼東西掉了？

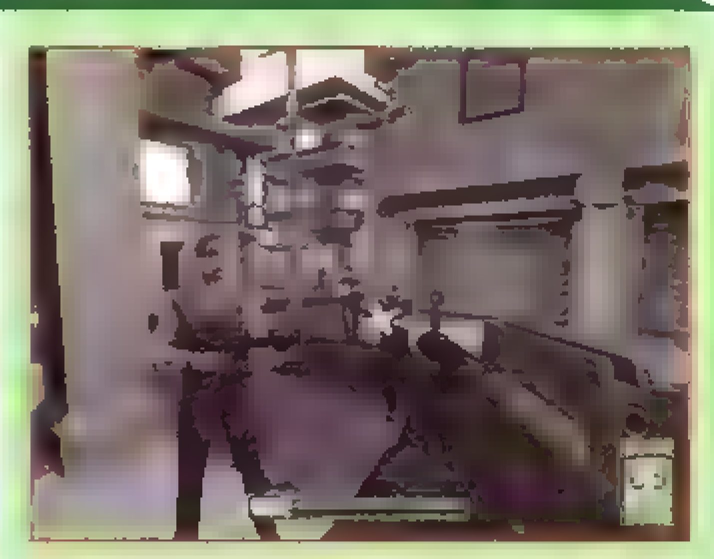
蕾蕾：是…是你腰上掛的 BALA 掉了啦！（以音速邊說邊逃了……）

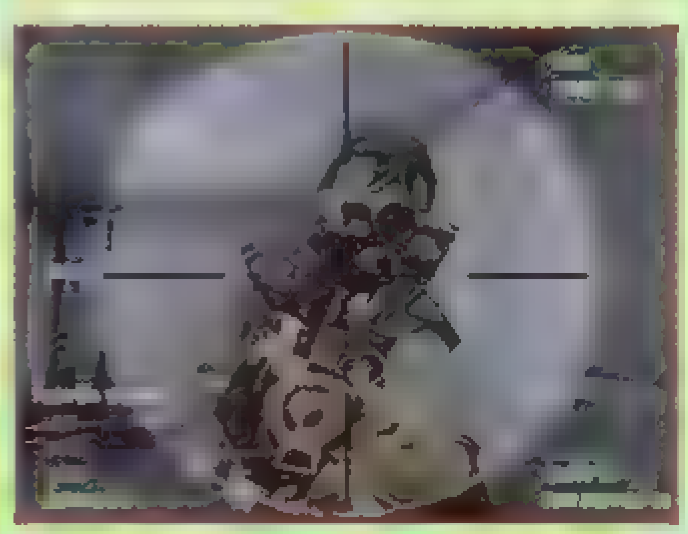
阿雷斯：別…別丟下我一個人啊～～ 破！

攸關世界安危的生化危機



在《傭兵戰場2》裡，玩家將繼續扮演原先在《傭兵戰場》中出生入死的地下組織探員 約翰 莫林斯，從事調查及破壞的秘密工作。恐怖組織在未達到目的前，不擇手段地發動了各種攻擊，包括了武裝暴動和施放毒氣等，然而，這一次他們卻更過份的使用了世界禁止的生物武器─病毒，並且在哥倫比亞的內戰中引爆。恐怖組織所使用的病毒相當致命，且傳播速度很快，一旦無法加以控制，將立刻造成世界性的感染，這也就是恐怖組織的真實意圖，他們希望能夠藉此向世界各國的政府勒索大筆的金錢，以交換病毒的解毒劑。約翰 莫林斯必須在事件擴大之前，查出此次恐怖行動的幕後黑手，病毒的來源，在一切太遲之前，粉碎恐怖組織的邪惡陰謀吧！







第一人稱射擊遊戲的重點─擬真

遊戲提供了10個單人遊戲任務（約60個關卡），地點涵蓋了香港、瑞士、布拉格及哥倫比亞等地，而遊戲場景的變化性更是豐富，包括了叢林、醫院及街道等等，每個場景都非常的精細，同時充斥著大量的敵人。更棒的是，遊戲中還提供了各種交通工具讓玩家搭乘，在其中的一個事件中，玩家將有機會乘坐一架搭載機槍的直昇機飛越敵方的營區，在上空盤旋並射擊。當然，武器是此類第一人稱射擊遊戲最為重要的部分，《傭兵戰場2》絕對能滿足武器狂或軍事迷的各種願望。遊戲中出現的14種武器，無論是外觀或是性能，完全仿造世界中的真實武器，只要你玩過一次便會愛上它；此外，還有10種不同的榴彈。除了武器，其它像是角色服裝、交通工具的塗裝及軍事營地的設計等，設計小組都盡可能地使其逼真。





叢林大作戰



噠噠噠～把橋拆了看你還能[illegible]

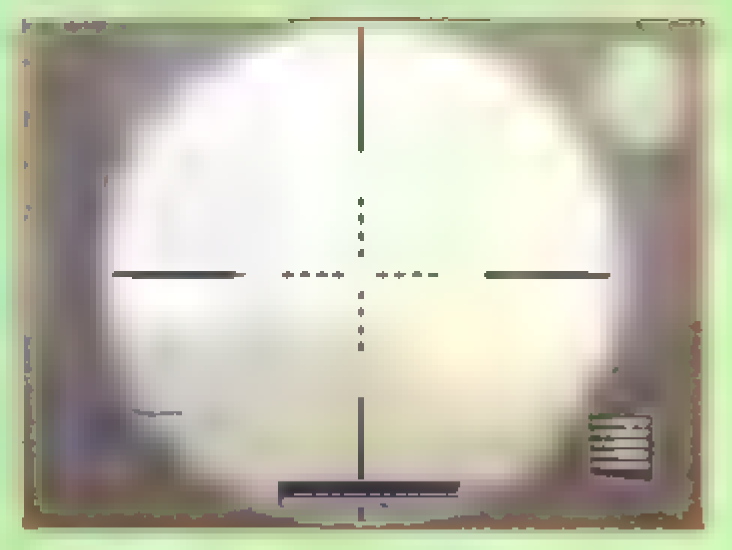
招牌代表「人體傷害模組」

遊戲採用修正過的《雷神之鎚3》的引擎創造《傭兵戰場2》的世界，使遊戲的圖形效果遠超過前作(前作採用《雷神之鎚2》的引擎)。他們創造了一個看起來非常真實的遊戲世界，這包括了敵人的造型及反應，還有周遭環境的外觀。當然，敵人們絕對不是"看起來"很真實而已，他們的動作也非常逼真，舉例來說，若你擊中了敵人的腳，他的整個身體會立刻做出抽動的反應，而且會因為疼痛而開始跳躍。當然，這全都拜嶄新的GHOUL2系統之賜，後面會有此系統的簡單介紹。

當然，《傭兵戰場》原有的傑出設計，也在這套遊戲中傳承下來，這表示遊戲中角色的軀體仍被細分為許多區域。這種技術的好處之一，是可透過各種組合方式(每個軀幹部位都可有所變化)而產生變化豐富的敵人造型，因此，玩家不會在遊戲中一直重複看到外觀完全相同的角色。當然，這種技術的另一個效果就是可以將敵人與他們的配件分離開來，例如打掉敵人臉上的墨鏡，或是擊飛敵人頭上的帽子，這不只是看起來很"酷"而已，而是對遊戲本身有著相當大的影響；例如，玩家擊落敵人手中的步槍後，敵人將會立刻掏出他們的手持武器來對付玩家。



進行室內戰時，有時手槍反而比較好用



太亮了！使用狙擊鏡反而看不見東西



全新的GHOUL2系統在《傭兵戰場2》裡首次登台亮相。該系統可以在每個角色模型上產生36個「傷口區域」，每個區域被擊中時都會使該角色產生不同的反應，顯然地，傷口／傷害系統已進入全新的境界。現在，被子彈擊中的部位，將會產生精確地對照反應，也就是說，當子彈擊中敵人軀幹上的某個地方，你將會在那裡看到彈孔。因此，玩家可以地將敵人隨心所欲的"肢解"。

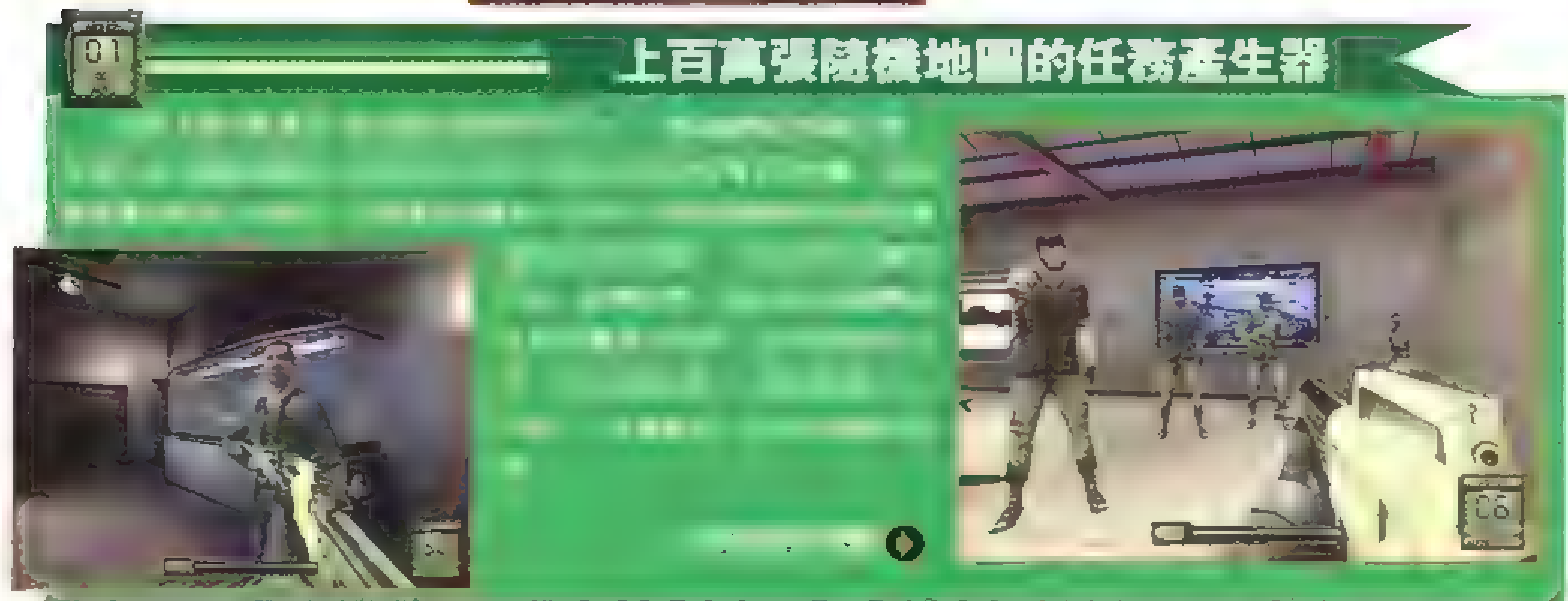




傻傻的敵人渾然不知即將要被"爆頭"



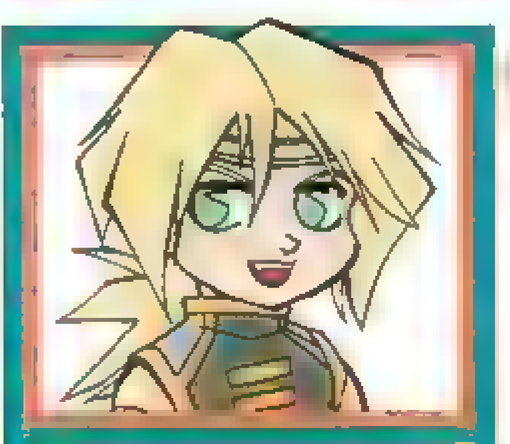
上百萬張隨機地圖的任務產生器



不滅傳說

預定推出日

＊研究製造所：卓越數碼科技　＊販賣流通所：遊戲龍　＊遊戲類型：萬人線上角色扮演（MMORPG）　＊科技需求：未定



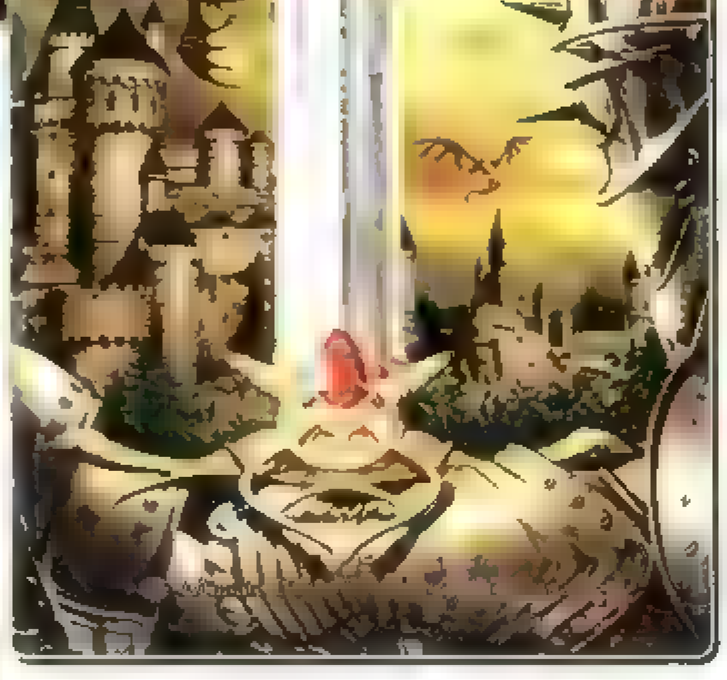
小尼：羨慕那些法力十足的武器嗎？在《不滅傳說》裡，用不著羨慕別人！因為你可以到野外收集礦物，拿到武器店交給鐵匠幫你打造，就算是稀世的《絕世好劍》，也照樣幫你打造出來！對了～小藍啊，你想讓鐵匠幫你打造什麼神兵利器呢！^^

小藍：那我要一把全新的貝瑞塔手槍，外加一隻 AK47 自動步槍，還有兩顆「芭樂」^^

小尼……^^!!

抉擇性任務

《不滅傳說》中的任務不只是多，而且富有變化性。單是任務，就分為正義、邪惡及中立三種性質，玩家不單單僅是接任務、完成任務而已，每個不同性質的任務，將會帶領玩家至不同的領域。因此在沒想清楚你想擔任正義的使者；或是化身為邪惡的代表，亦或是僅僅想在虛擬網路世界中淡泊名利、成為一個中立人物，當你接到指派任務時，請仔細考慮清楚。

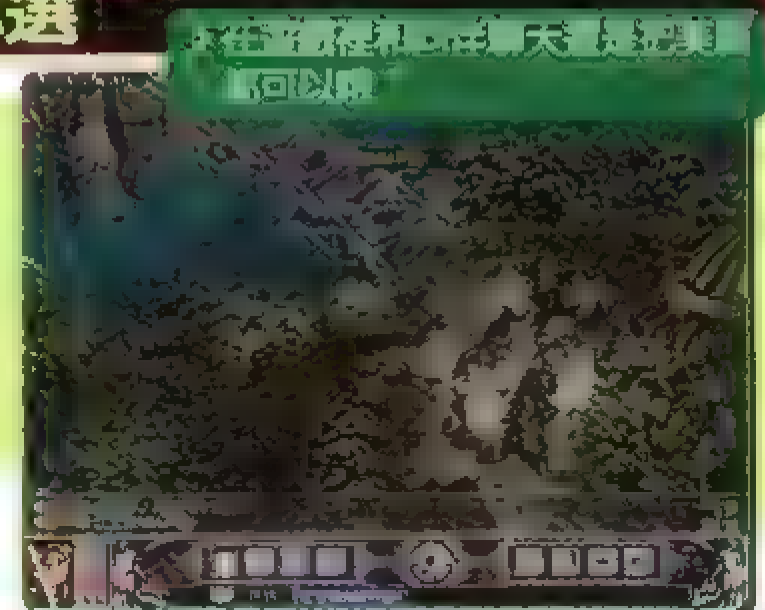


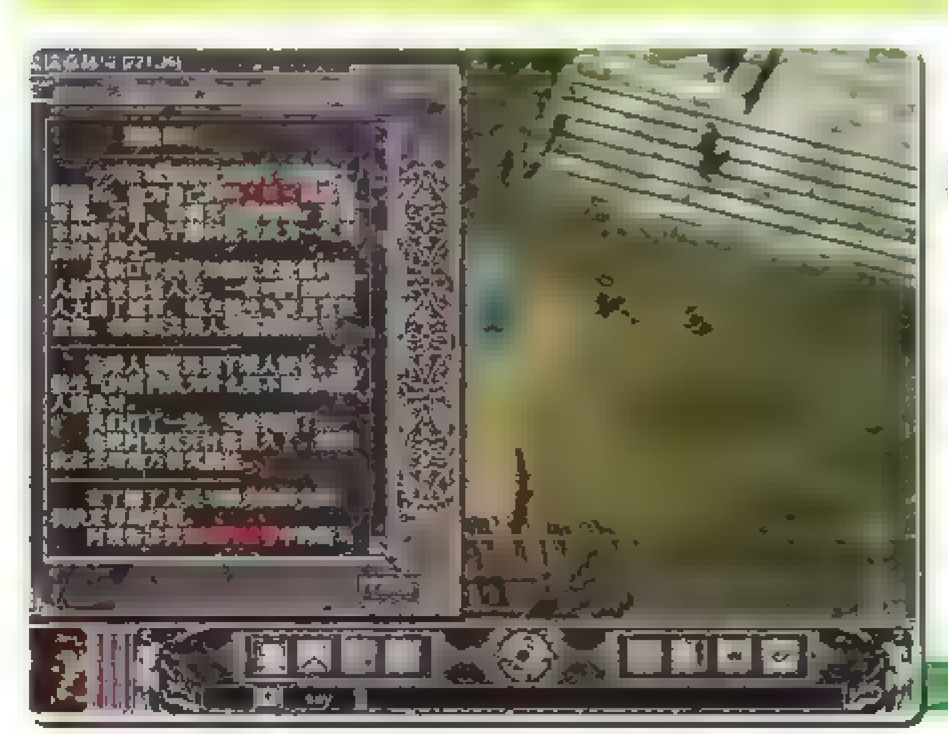


因應遊戲中的職業多變化，每項職業所屬的特殊技能也十分繁多。舉例來說：光是法師級的職業就分為電、火、土及水等四大種，而每一種的技能又有所不同；比如電系魔法師就有電系魔法、領悟及鑑定等三項主要技能。而其他職業如狂戰士，又有其他技能如劈砍、揮刺及體具貫穿等等技能。技能種類之多，只等待玩家們一一探索。

NPC、玩家伙伴任你選

在一般的MMORPG當中，加入隊伍的伙伴通常是網路結識的網友，而在《不滅傳說》中，除了本身網路玩家擔任的伙伴之外，你甚至可以邀請 NPC 加入你的隊伍。嫌網路玩家太肉腳嗎？別擔心，你甚至可以到傭兵介紹所去召募傭兵，挑選適合你的優質伙伴加入你的堅強陣容。遊戲中除了有各種公會之外，公會會長還會指派任務請你完成，完成度越高，獲得的榮譽與利益也越高。不僅可以獲得公會會長的信任，甚至有朝一日，你也可以坐上公會會長的寶座。





嚴謹的法規秩序

在網路遊戲中，最痛恨的便是有些小白故意找人隨便PK，在《不滅傳說》中，除了訂定了嚴謹的法律，讓網路上的玩家遵守之外，如果真的發現有人犯罪或有人找你碴，你可以到城內的法庭去控告惡人，讓那些惡人小白被法院通緝，如果你在野外受到傷害，馬上去法院申訴，法院馬上為你申冤。

如果真的嚥不下這口氣，沒關係！你甚至可以雇用殺手或獎金獵人，好好地把那些不法的惡人痛打一頓。

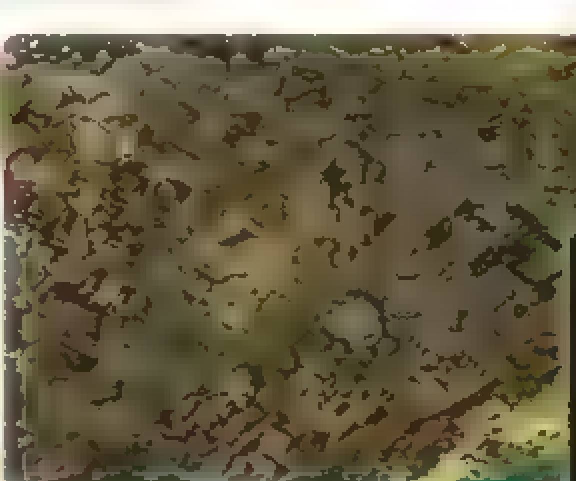
換個壞人做做看！？



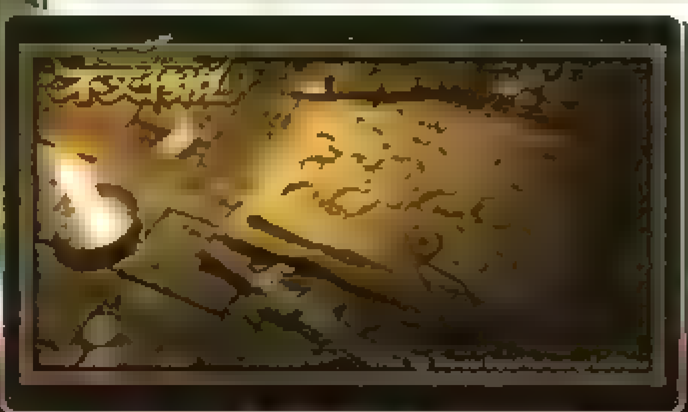
是否覺得網路遊戲不是救世主？就是被國王召喚的正義勇者？想不想嚐嚐當惡魔的滋味？在《不滅傳說》中，高自由度的遊戲玩法，讓你第一次嚐嚐，當上惡魔的滋味。不僅可以像遊戲中的NPC一樣使壞，甚至可以正大光明地追殺那些勇者、英雄，來個殺人不眨眼的英雄大獵殺！



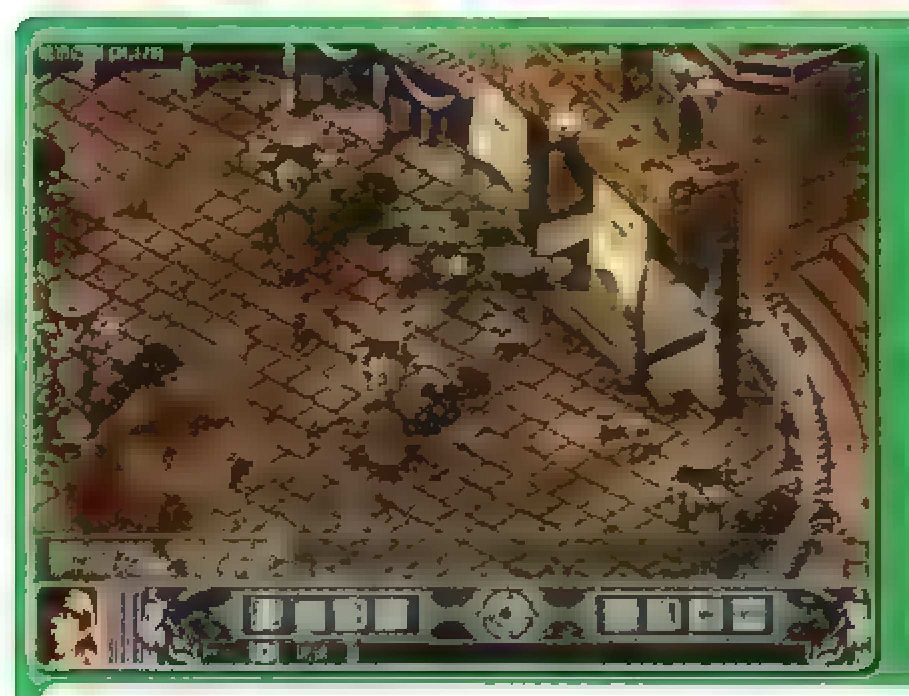
也能搭蓋出來



只要擁有一定的金錢，在《不滅傳說》可以打造屬於自己的窩，更有甚者，只要你的錢夠多，要蓋一個豪華的別墅，或是雄偉的皇宮，都不是一個遙不可及的夢想。



特殊戰鬥華麗萬千

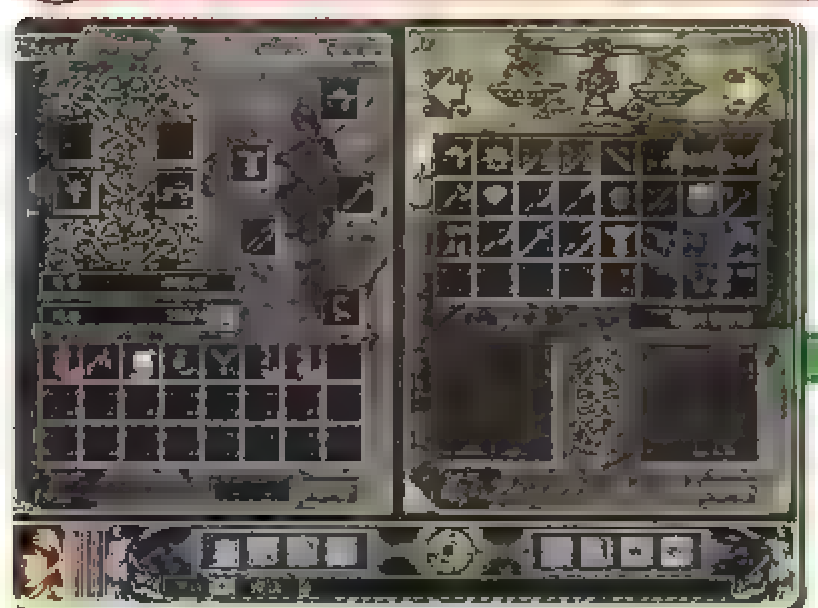


《不滅傳說》裡的畫面極為精緻，若不說出來，玩家可能很難聯想得到這套歐式風格極重的網路遊戲，竟然是對岸香港遊戲公司所研發的。除了畫面十分歐美外，每個場景的畫面十分考究，氣氛營造得十分成功，彷彿電影「魔戒」在網路現身。



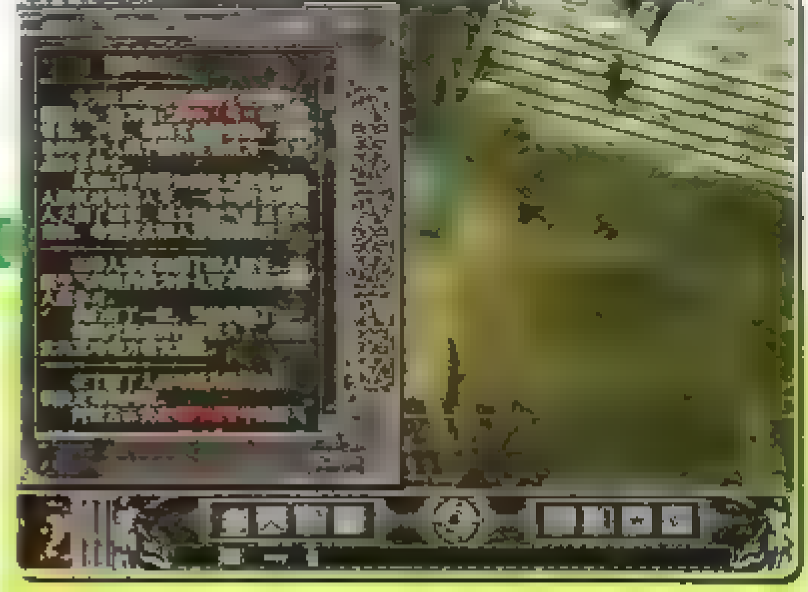
《不滅傳說》裡面的特效種類繁多，尤以遊戲中有魔法師一職，當玩家魔法師施展魔法時，其精彩的特效在遊戲中也可以看得一清二楚，不僅十分華麗、也十分生動。遊戲中會依據不同的戰鬥特效施展出不同的法術效果。

排行榜比人氣比地位



在官方網站上，遊戲公司將會設立許多種類的排行榜，比如戰績排行榜、財富排行榜、聲望排行榜及上線時間排行榜等等，並每天更新排名情況，也會定期舉行各種評比，如：比武大會、魔法大會之類的活動。如果你的聲望達到一定的標準，遊戲中還有可能為你編寫傳記並保存在圖書館，讓後來的玩家知道你的豐功偉業。

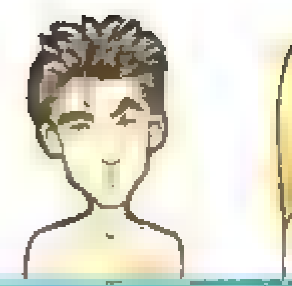
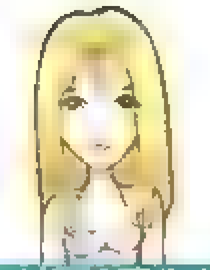




《不滅傳說》（Lingering Tale）是一款多人線上RPG，它取材自西方奇幻小說，《不滅傳說》的世界架構十分嚴謹，不僅有一個獨立的世界觀、甚至有相關的歷史、小說敘述這個充滿魔法與神秘的世界。

遊戲目前由香港卓越數碼科技研發；遊戲龍科技所代理，預計將在5月下旬開放測試，6月下旬隆重收費正式登場。

戲谷麻將館

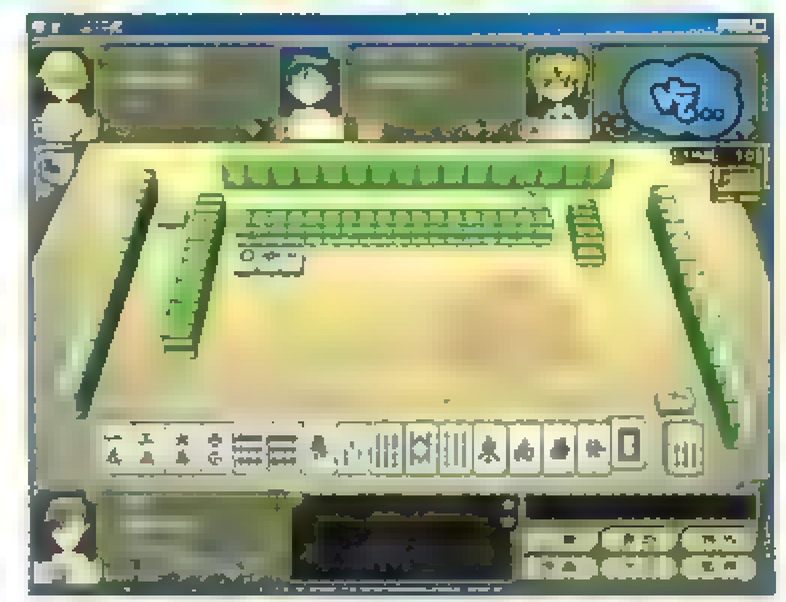




預定推出日

*研究製造所：第一波資訊 *販賣流通所：第一波資訊 *遊戲類型：線上益智

人在閒暇之餘，都會去找一個自己喜歡的休閒活動去消遣消遣，像打麻將就是一例，不過麻將總要 4 個人才能打，當找不到牌友的時候，總是讓人很掃興，不過現在愛打麻將的朋友有福了，第三波的《戲谷麻將館》提供了一個線上空間，讓喜愛麻將消遣的玩家，可以在遊戲中輕易找到牌友來開打，如今《戲谷麻將館》增加了全新功能，讓我們來看看有啥好玩咧！^^!!

公會戰開打 各公會齊搶彩金



新版本中增加了「公會戰」，每週五下午 5 點到周日晚上 10 點開放公會戰。系統會將公會成員的戰績加總到每個公會中，玩家每玩完一手，會將贏得金額的 10% 金幣視為公會戰的彩金。並依照公會總戰績高低，依比例來分配彩金。若公會戰參賽隊伍為 26 隊以上，則彩金由前七名隊伍平分「公會彩金」（參照彩金分配表），到底哪個公會最厲害，馬上可由公會戰排行見分曉。除了可分得彩金外，還有「公會獎盃」，這個可是表彰各個公會的獨特標記唷，你的公會是肉腳或是擁有獎盃的超強公會，都可以從公會獎盃一目了然，前七名的公會，所有公會會員都可擁有該名次的獎盃，放置於公會會徽前方。



玩家若想在非公會戰時間挑戰其他公會，也可以在每週一中午 12 點至每週五中午 12 點到「公會交誼廳」練習練習，不過戰績不列入公會戰中。另外，每個公會都有「公會徽章」，只要公會名聲夠響亮，牌桌上竟出你的單子，牌搭子保證嚇得皮皮挫！

彩金分配表

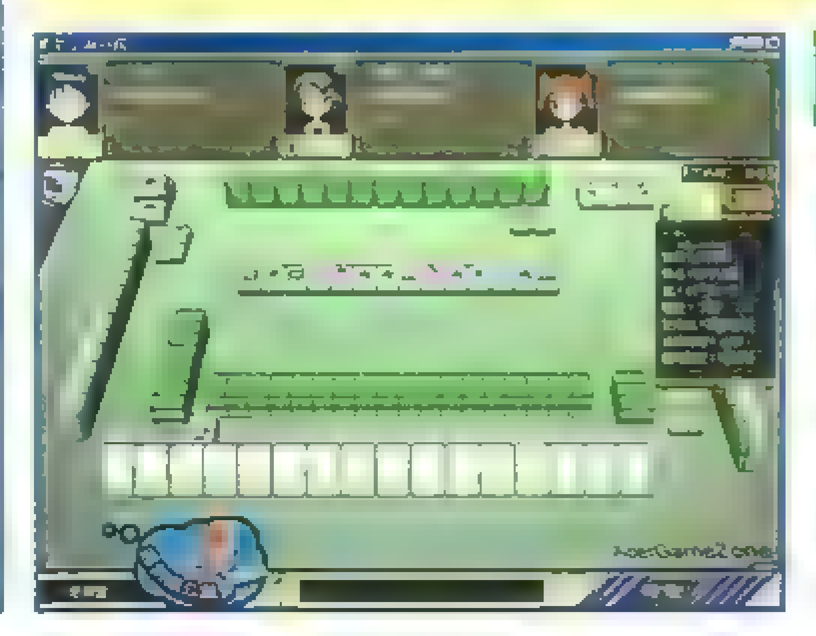
1	該公會會員平分 36% 的彩金
2	該公會會員平分 24% 的彩金
3	該公會會員平分 15% 的彩金
4	該公會會員平分 10% 的彩金
5	該公會會員平分 7% 的彩金
6	該公會會員平分 5% 的彩金
7	該公會會員平分 3% 的彩金

註：得獎公會的成員總場次需在 6 0 0 場以上，否則得獎資格由第八名公會遞補。公會成員參賽者個人需在 2 0 場以上，否則將將無法取得彩金分配權。



《戲谷麻將館》不只有各式排行榜供玩家查詢戰績排名，玩家還可以選擇查看自己的胡牌率、自摸率、勝率還有放槍率，誰是賭神，誰是槍神，《麻將排行榜》一目瞭然。此外，系統還會自動紀錄玩家拿過的絕妙好牌，除了透過排行榜比牌技之外，玩家還可以到新聞區的「自摸榜」比運氣，因為在自摸觀禮，玩家不能胡別人的牌，要靠自己自摸，快換上你的紅內褲吧。





令人啼笑皆非的語音

打麻將最有趣的就是跟牌搭子嗆聲啦！新版本中，除了原本大家慣用的〔魅力男音〕/〔豪氣男音〕/〔風趣男音〕/〔美艷女聲〕/〔開朗女聲〕/〔嗲嗲女聲〕外，特別加入〔麻將金句獎〕活動決選出來的金玉"涼"言，包括台灣國語的〔搞笑男音〕，以及〔冷酷女聲〕等，每一組音色，各有 16 句片語，各組不同的爆笑語音讓你有話大聲說。

鬼鎮 永夜的詛咒

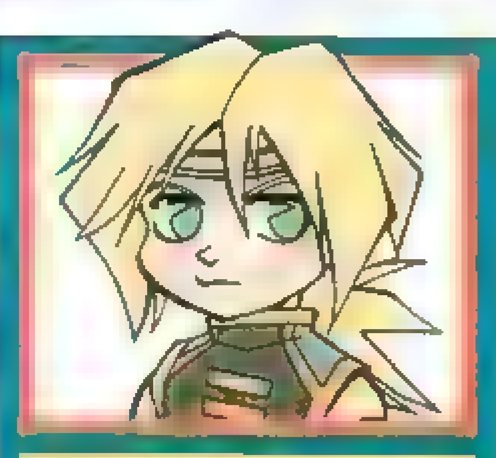


＊研究製造所：亞克米科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：冒險動作　＊科技需求：PII 300、64MB





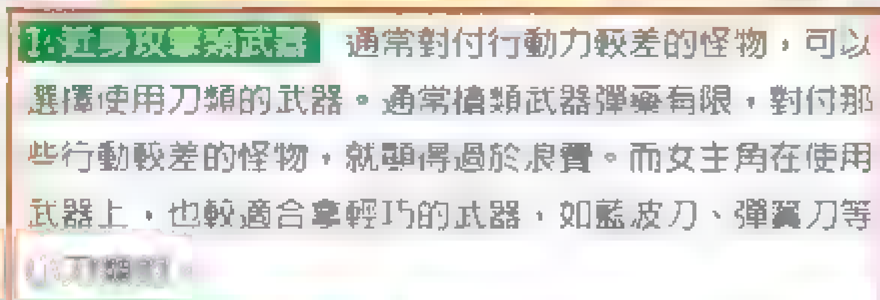
在 156 期小雷已介紹了鬼鎮遊戲內容之後，緊接著，藍再來介紹一下鬼鎮－永夜的詛咒，遊戲中各種武器的特長，如此才能知己知彼，順利通過怪物重重的包圍哦。



[illegible]

驅鬼武器大觀





1.近身攻擊類武器 通常對付行動力較差的怪物，可以選擇使用刀類的武器。通常槍類武器彈藥有限，對付那些行動較差的怪物，就顯得過於浪費。而女主角在使用武器上，也較適合拿輕巧的武器，如藍波刀、彈簧刀等（刀類）。

2.遠距離攻擊類武器 遠距離攻擊性的武器，對於男女主角來說，都是方便又好用的，只是容易消耗彈藥，玩家必須隨時補充彈藥，是唯一不方便之處。最基本的配槍為貝瑞塔手槍，價格最低、也最容易取得，且在怪物還未逼近時，就可以開槍射擊之，命中率也高，所以，算是所有武器中最方便有效的槍枝。

補血是一定要的啦！



1.補血道具 補血藥劑為曼陀羅，來自尼泊爾古老傳說裡的藥材，對於治療人類的生命力有相當好的療效。藥材經過研磨後，可製成藥效更好的藥粉與藥劑。

2.補充體力道具 如果遊戲進行到一半，體力沒了，又剛好有難纏的怪物纏著你不放，你想跑都跑不掉了，相當危險。所以，這時候玩家就要隨時準備好艾納香。

3.治療道具 針對身體單一部位受傷時，可以使用醫藥箱治療即可。而醫藥箱也較容易取得。

4.解毒道具 解毒的藥劑也需要經過研磨合成。玩家必須先收集好酢漿草，以兩個酢漿草便可研磨成解毒藥劑，此時才能發揮解毒效用。只有酢漿草是沒辦法發生效用的！

5.特殊道具 如果玩家在遊戲中撿到「類固醇」的藥物，那可幸運了！此種藥物可以讓主角維持體力充沛一段時間，主角怎麼跑都不會累，很好用的藥物呢！但是，好歸好，還是會有副作用。



各式各樣的防具



小藍差點忘記還有防具還沒介紹呢！防具的樣式有多種，針對身體各個部位有不同的防具。

1.頭部 對於某些怪物採取衝擊式攻擊時，主角若有裝備頭盔，便可減少傷害度。另外還有兩種面具，一為合金面具、一為防毒面具。合金面具是防止物理攻擊，而防毒面具則是防止頭部受到怪物噴毒的攻擊，但是防毒面具需與濾毒罐搭配一起使用，少了濾毒罐的防毒面具可是一點作用都沒有喔。

2.手部 手部的防具有四種：護肘、金屬手套、化學防護手套及耐熱手套。護肘與金屬手套都是防止受到物理攻擊的護具，但金屬手套多了可防衝擊的功能，而化學防護手套則是針對酸、毒的護具。

3.身體部位 防彈背心單純只是用於減少怪物的物理攻擊，而化學防護衣則可以抵擋某些怪物噴出的酸液與毒汁。

4.腳部 有些怪物經過的地方會留有超強酸性的毒液或酸液，如果沒有穿上化學防護鞋就走過，腳被超強酸液燙傷後，就暫時變成殘障人士了，那到時候怪物來了，想逃都逃不了！所以，務必要穿著此種鞋行動。





寵物星球

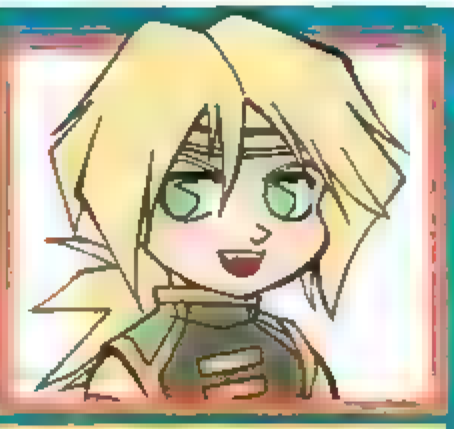






預定推出日 2002 7月

＊研究製造所：玩酷資訊　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：PII 300、64MB



：在《寵物星球》中，每個人在最開始遊戲時，就會分配到一間專屬的休息室，玩家可以親手佈置它，擺設各種家具設備，它也是玩家蒐集辛苦收集的各式寵物的地方，更重要的是，當玩家在遊戲裡遇到惡意PK的玩家（俗稱小白）時，就算你跟你的寵物不幸被打敗了，也會直接在你的休息室重生，而且PK你的人不會從你身上拿到任何東西。這也許這會減少某些玩家的 樂趣，但相信會保障大部分不喜歡被掠奪物品的玩家的哦^^……哈哈，在這個遊戲裡，對於小藍這種愛搶人家糖果吃的人就沒輒了吧^^

小藍：是嗎？^^的確是好方法耶…嗯！這隻糖果真好吃^^

：哇！小藍～你什麼時候拿走我的糖果，趕快還來～>0<！

有事寵物服其勞

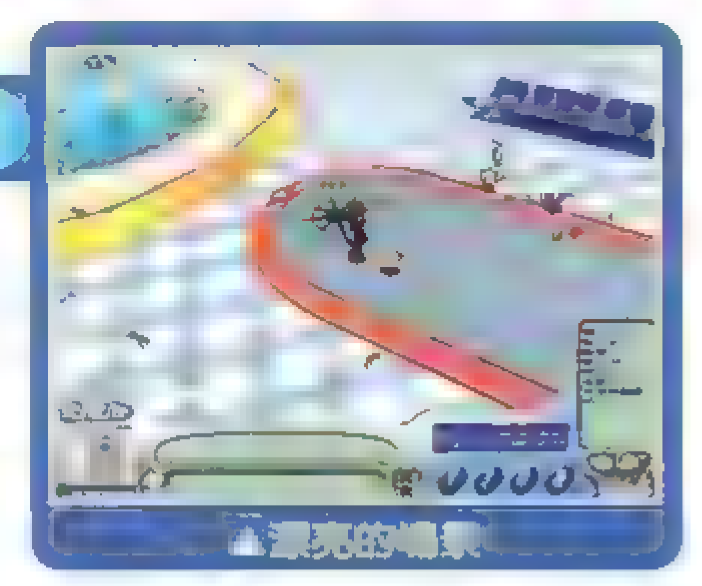
寵物星球是一款充滿未來感的線上遊戲，你在遊戲裡見不到玩家拿著大刀砍來砍去的情形，也看不到玩家鼻孔黑黑的挖著礦，你會看見的，只有帥哥辣妹溜著各種卡哇伊的寵物，執行各種逗趣的任務，看著可愛的寵物代替主人互咬，還有在網路上面聊天交友談戀愛；而當你上線時，你可以開啟一個遊戲裡「配對掃描器」，它會幫你掃描在同一場景內的玩家，看哪位帥哥還是美眉跟你的星座血型配對指數最高，誰跟你最容易談戀愛，讓你不需要一個一個的去尋找宿命中的另一半喔！





[illegible]

在《寵物星球》中，畫面完全由細緻的3D物件構成，場景擁有透視功能，不會有擋住人物看不見的狀況。而且當你把滑鼠移到螢幕邊緣時，畫面會以主角為中心點旋轉及拉近拉遠場景，讓你把一切看得清清楚楚，不會有死角產生。除此之外，遊戲裡區分為六大特區，每個特區都具有特殊的地理環境，像是熔炎谷地，充滿瘴氣的沼澤地區……而且每個特區都會擁有其他地方沒有的特產，像是稀有金屬、罕見的藥草等等。



▲漂亮的場景

正所謂「巧婦難為無米之炊」沒有了這些特產，你的寵物可是沒有辦法幫你做出一些特級裝備的喔。而玩家的組織也可以藉由打敗駐守在特區的「終結者」，獲取該特區的所有權，擁有特區的組織可以對進出該特區想挖取特有原料的人課稅，也就是買路錢啦～不過課稅的比重要小心取捨喔！不然要是人家乾脆來個大反攻，奪取特區擁有權，到時輸了就只蹲在特區外面哭哦^^。

寵物升級及技能晶片系統

在最開始遊戲之初，遊戲會給你一隻圓圓小小的「原型獸」，原形獸沒有任何特殊的能力，但是牠蘊含所有寵物的基因，隨著遊戲的進展，由於你給「原型獸」的教育與對待的方式不同，等到原形獸達到某程度的等級後，牠會因此變成各種不同的外型，就像《神奇寶貝》中可愛的寵物一般進化，並且擁有各不相同的屬性～目前遊戲中的寵物可分為六大類型，三個階段，右圖為原型獸的進化圖示～

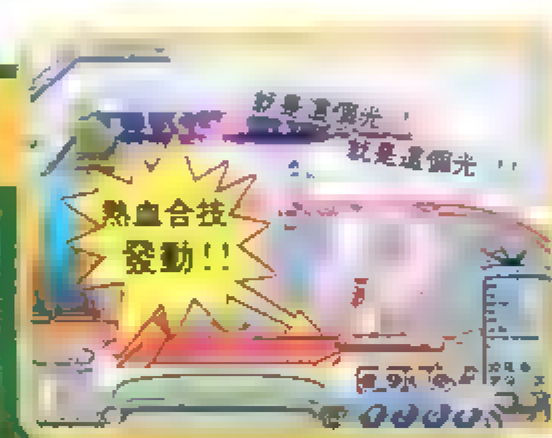
在遊戲裡，寵物是你最大的資產，所以當然要好好培育牠囉！寵物可以藉著安裝晶片到身上，得到特定的技能，不過別忘了，主人也必須要拿到允許寵物使用技能的執照，才能啟動技能晶片，寵物也才能使用技能喔！！

▼同心圓進化



1+1>2的合體技

[illegible]



◀合體技

火線獵殺之荒漠圍城 Ghost Recon: Desert Siege

5月 預定推出日

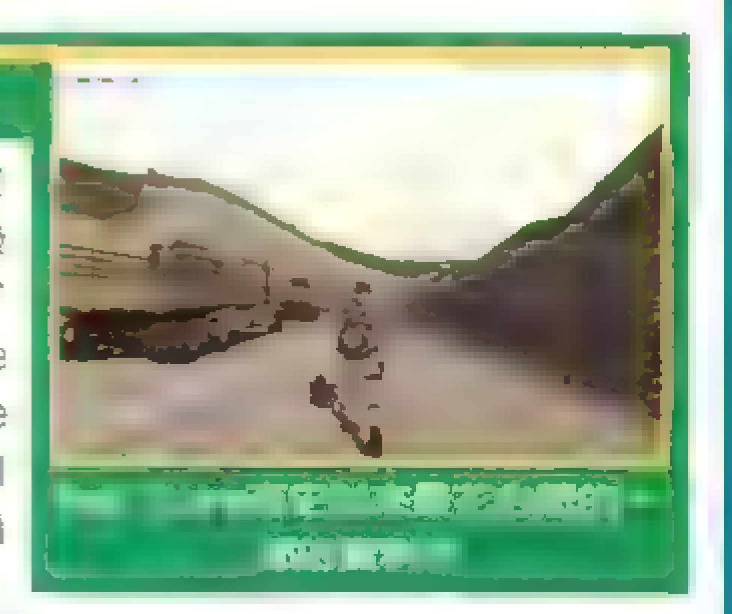
＊研究製造所 Red Storm Entertainment ＊遊戲類型：動作射擊 ＊販賣流通所：松崗 ＊科技需求 PII 453、128MB

新增戰略任務



首先，遊戲全新加入的單機任務就多達8個，不過任務數量上的增多並不能成為《荒漠圍城》的真正賣點，對每一個任務的精心設計才顯出其與眾不同。此次8項任務的主要類型仍舊以營救、保護為主，而展開任務的舞臺由原著的俄羅斯遷至非洲北部的衣索比亞，幽靈小組乘坐登陸艇來到了衣索比亞的北部海岸城市－馬薩瓦，並就此展開與恐怖分子們的又一次戰鬥。不過從遊戲一開始，我們就能非常清楚地感受到此次任務的艱鉅，那不僅僅來自於海岸邊"如狼似虎"的炮台們，更多的壓力是來自尋而不見的危險敵人。不過遊戲的第一關還算不上太難，製作小組只是要你知道總體任務的最低難度是個什麼樣子。從第二關開始，才會面臨真正的難題，你將遇見一些妄圖炸毀煉鋼廠的瘋狂份子，而他們還挾持了極端重要的政治人物，你既要救人，又要不顧一切地阻止其各種破壞行為，如何派兵遣將方能順利完成任務，就要視你的戰爭才華了。

九種全新的武器



在目前所有軍事遊戲中，也許真沒一款能在武器的設定上超過《彩虹六號》，而作為其同胞兄弟，《火線獵殺之荒漠圍城》中的各種武器也令槍械迷們大呼過癮，除了將原作的每一件武器都全部保留外，還加入了M60、the H&K PSG-1 sniper rifle、the PKM及Russian machine gun等最新武器，而每一件武器都具有[illegible]詳盡的背景資料，使用過程也經過專業人員的測試，非常的真實化，看來又是一款軍事訓練專用遊戲即將誕生。不過幸運的是，它是屬於我們玩家的，並非只是向軍方[illegible]。

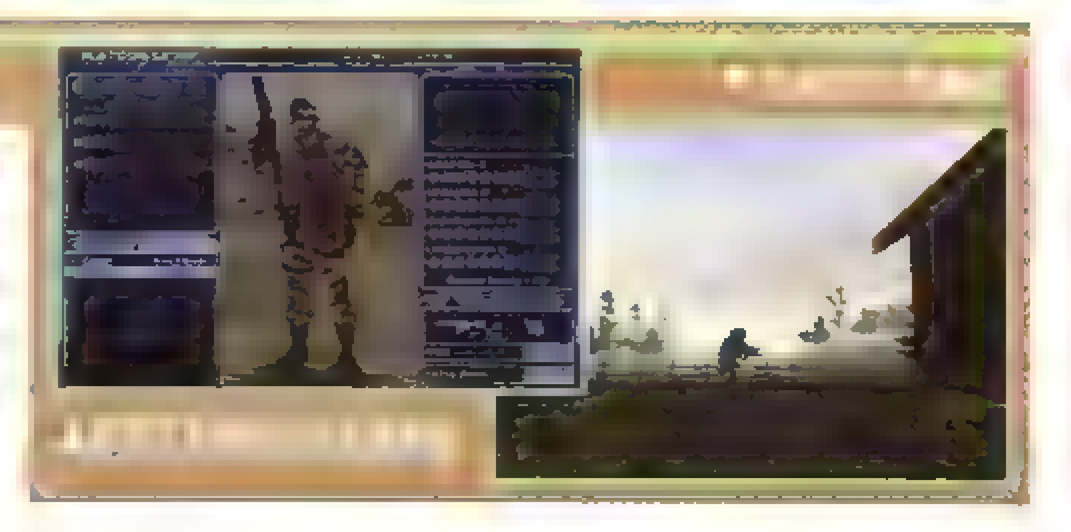
加入兩種交通工具



新增的小型載運卡車奔馳在一望無際的沙漠

首先，小型載運卡車和吉普車的設定看起來比較個性化一點，而且它們都能裝備一定的攻擊性武器，那就是AK-47機槍，主要在護衛某些大型車輛時使用。其中，小型卡車除司機外可乘坐兩名戰士，而吉普車則只能搭載一名，但後者的行進速度要較前者為快，可以看出細微的差別，在真實的戰鬥中，每一點優勢都絕不容忽視，你必須經過周密的計劃，並根據當時的具體戰況決定選擇自己需要的交通工具

期待的連線戰鬥模式



《荒漠圍城》為我們帶來兩種非常有趣的連線戰鬥模式：控制戰和包圍戰，而小尼在前頭介紹了包圍戰，接下來就讓小藍來介紹控制戰的戰鬥模式：控制戰就是對地圖上的某些指定區域進行軍事控制的對戰，所以你的任務並不是盲目地消滅玩家，而是取得對某一指定區域的控制權，並盡你所能地延長其控制的時間，你獲得控制權的時間越長，就能在戰鬥結束後得到越高的評價哦。

小尼：《火線獵殺之荒漠圍城》中有一種玩法是包圍戰，就是將玩家們分為攻防兩派，防守方的人數會較攻擊方少，但攻擊方的玩家們必須將每一位防守玩家帶進自己的俘虜區域並將其扣留五秒鐘以上，才算取得此次包圍戰的勝利，而防守方的任務自然是奮力防守自己的區域了，所以雙方的勝利條件都較不易達成，如果技術相當的話，玩起來就會更具緊張感哦

[illegible]、小雷：小藍不要跑~給我回來~

小尼：小藍怎麼了嗎？^^

[illegible]：小藍那個豬頭，每次捉敵人到俘虜區域還不到四秒就把敵人給放了，簡直就是來攪局的！^^!!小藍不要跑~

波斯戰爭 Persian Wars

預定推出日 5月

＊研究製造所：Cryo-Interactive　＊販賣流通所：松崗　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：P II -300、32MB RAM



水……我要水……，一提到中東這帶地就會想到沙漠，想到沙漠就會想到缺水，這陣子都沒有下雨，王國內也到處鬧水荒，害我旅店也因為這樣被斷水，這可叫我怎麼做生意嘛！



無所不能的「所羅門之戒」

裹著面紗的婦女和剽悍的沙漠戰士，這就是一般對中東游牧民族的印象。在這個中東風情的遊戲世界裡，流傳著有枚「所羅門王的戒指」從天界墜落人間，這枚戒指不但蘊含著神威，還可以為持有者帶來財富與權力，使得他成為世界的統治者。玩者在遊戲中將扮演波斯王子「Sinbad」，為了尋找這枚神奇的所羅門王之戒而努力。在王子尋找戒指的旅途中，將會遭遇各種困境，例如攔路的盜匪、缺水斷糧等，但也有機會獲得各方的助力，例如蒙面婦女的餽贈、貝督因戰士的加入等等。在新月高懸的一千零一夜裡，王子可以在戰場上接受各種角色扮演式的任務，完成後便可獲得回饋(例如寶物和士兵)，也可以蓄意背叛結交的盟友，讓歷史的流向頓時生變，這是個詭譎多變的中東戰場。





勝負取決於精湛的軍兵操控

《皮斯戰爭》是款古典式的即時戰略遊戲，藉由其精美的2D畫面及傳統的遊戲介面，習慣於即時戰略遊戲的玩家將可以很快地上手。不但如此，《皮斯戰爭》相當強調劇情的設計，玩家在遊戲中所扮演的王子「Sinbad」會有許多機會與NPC對話，進而產生互動，甚至做出劇情分歧性的對話選擇，彷彿在玩角色扮演遊戲一般。在這個統一世界的遊戲架構裡，玩家將可不斷地體驗到劇情的曲折起伏。

在遊戲進行的方式上，頗類似過去的《幕府將軍》(Shogun)或《三國志》，玩者一開始會見到一張包含整個大陸的大地圖，而玩家領地、旗幟及敵方城寨等地點都會被標示，玩家可在地圖上自由地移動軍隊，進行戰略上的調兵遣將。而當玩家軍隊抵達一特定地點時(例如盜匪營地)，就會展開一場衝突戰，在這個衝突戰裡，玩家可率領目前手上所有的軍官兵，齊力打擊敵對勢力。這部分強調戰術上的運用，類似《殺無赦》，玩者所操控的人物除了士兵之外，也包括王子本人及其他英雄人物，英雄人物往往各具異能，例如醫療神力。而兵種單位也十分多樣，除了手持彎刀的貝督因戰士之外，甚至也有海軍和空中單位！



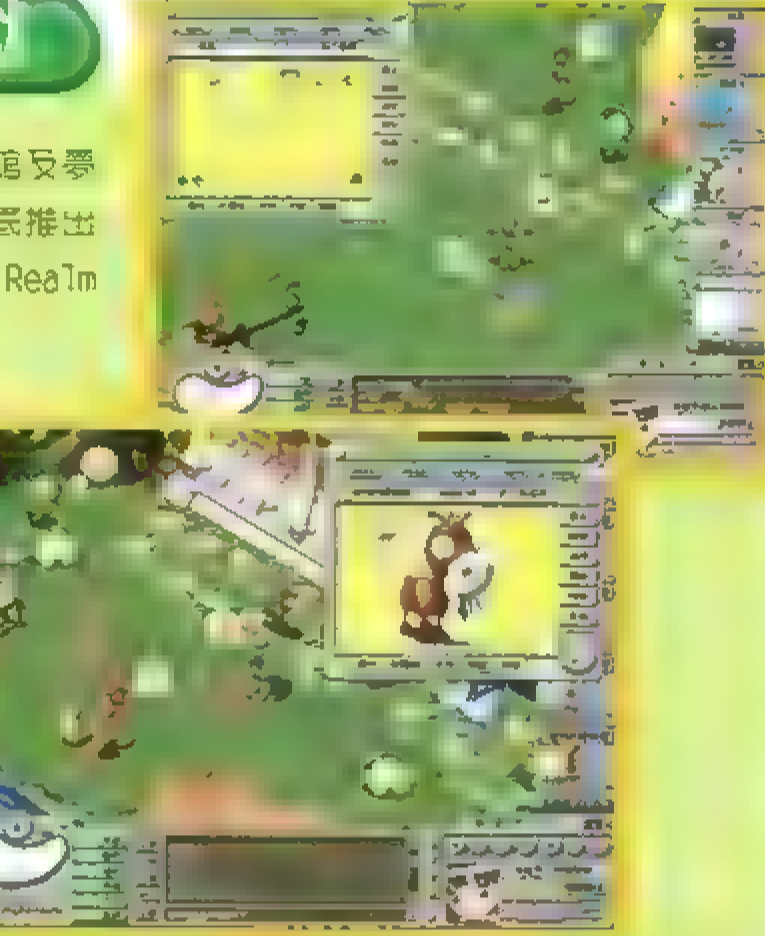
Pet Realm



預定推出日 年底

＊研究製造所 宏碁戲谷　＊販賣流通所 第三波　＊遊戲類型 網路養成對戰　＊科技需求：未定

宏碁戲谷年度鉅獻



在推出龍族、瘋狂坦克、戲谷麻將館及夢幻之星網路版後，宏碁戲谷預計在今年底推出一款多人連線的寵物養成對戰遊戲—Pet Realm（下簡稱PR）。在PR的世界中，由於人們受了諸神的詛咒，不能利用魔法或武器攻擊別人，所以必須召喚寵物們完成任務或戰鬥。而寵物就跟人一樣，除了要吃喝拉撒睡，還得傳宗接代，不細心呵護牠可是會翻臉的。此外，為避免目前線上遊戲外掛的問題，PR特別內建寵物自動練功系統，以後玩家不用怕滑鼠點到壞掉囉。

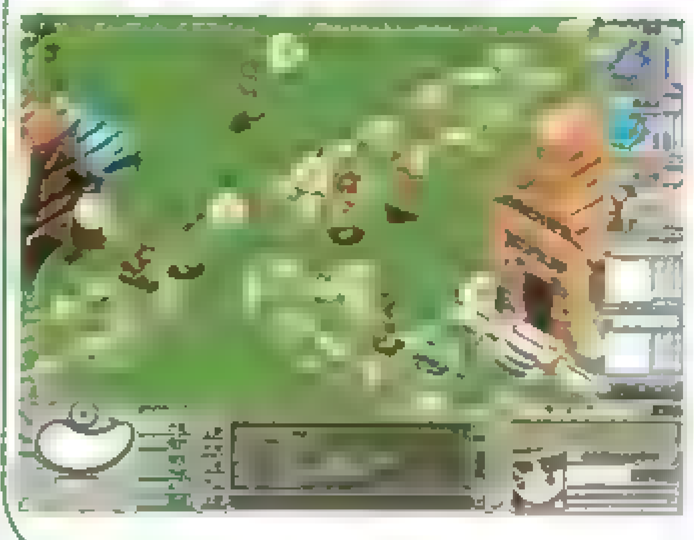
阿雷斯：「皮卡丘，使用十萬伏特」

魔王：「好討厭的感覺喔～」

神奇寶貝看久了，老是會做這樣子的夢，是不是該考慮改行當神奇寶貝訓練師呢？這款結合了寵物蛋及神奇寶貝特性的遊戲，倒是可以讓我在下決定之前先來體驗看看有沒有那資質



高達200多種的寵物種類

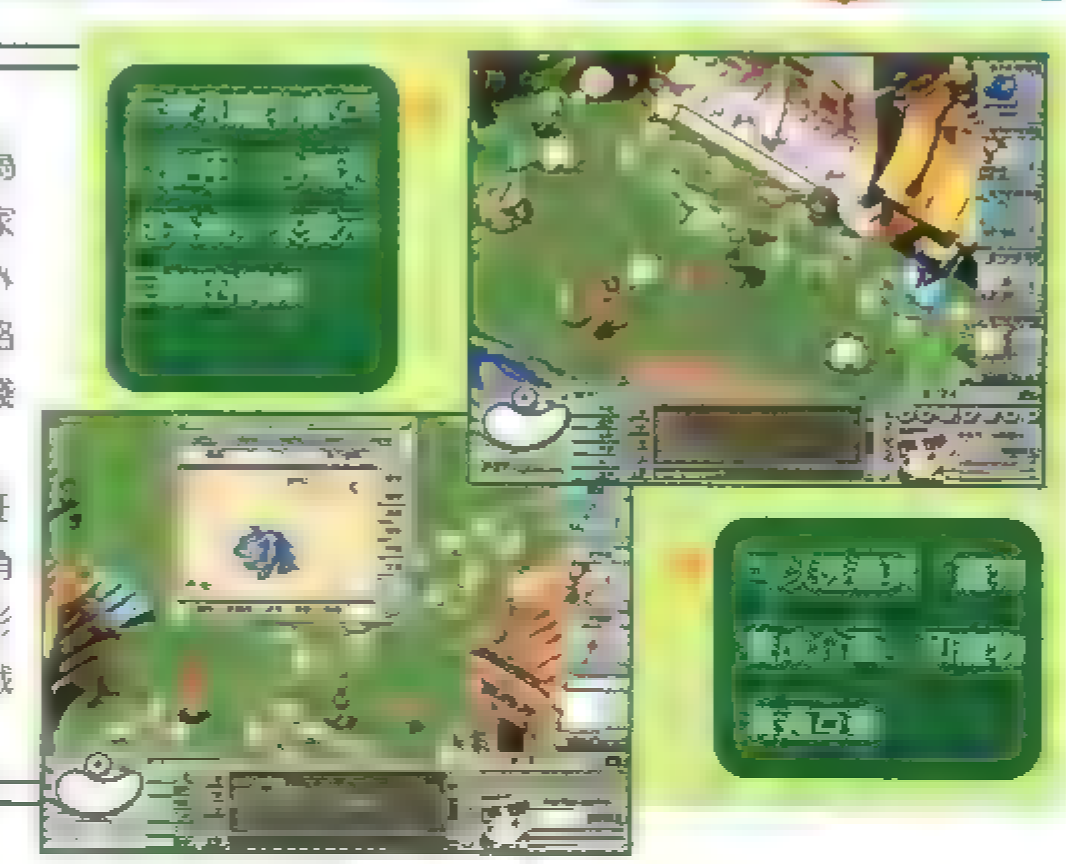


PR的寵物可細分為地、水、風、火、光、暗六大基本系，共有200多種造型獨特的可愛寵物，每種生物都有不同的名字與造型，並有各種進化型出現，例如可愛的紅乳牛最後會變成火麒麟，水系的小海馬將變為碧水魔馬，每種寵物皆有三段變化。至於要如何才能擁有寵物呢？玩家可以用PR金幣買蛋，每隻價格都不一樣，當然功能跟壽命也都不同。或者也可以在戰鬥時誘拐別人的寵物，不過牠的忠誠度就沒那麼高囉。再者，也能到野外捕抓。

自動練功省時又省力

有了寵物之後，接著就是開始飼養及訓練牠了。為了不讓玩家點壞滑鼠，遊戲內建全自動訓練系統，玩家只要把寵物交給NPC訓練就行了，這樣一來也避免了外掛的問題，玩家可以專心把心思放在寵物的規劃及戰略上。除了升級外，主人還可以透過寵物打工系統，缺錢花的時候讓寵物打工賺錢。

等寵物練成了十八般武藝，就可以帶牠冒險、解任務、賺BP值及打寶物。PR的戰鬥是一個以寵物為主、角色為輔的半即時制戰鬥遊戲，玩家可依不同的戰鬥地形選擇不同的寵物組合，也可隨時替換寵物上場，至於戰鬥的內容及方式，就留待下次再介紹囉！

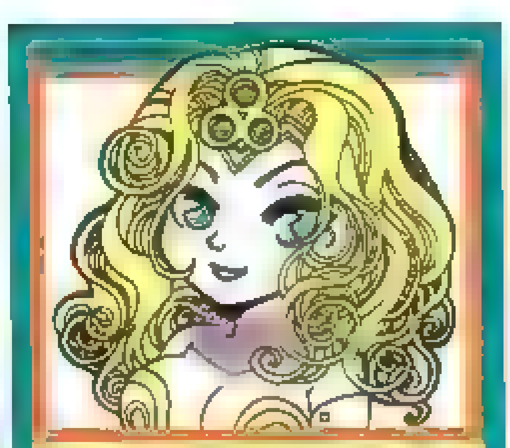


蜘蛛人電影版

SPIDER-MAN

預定推出日 2002 5月

＊研究製造所：LTI Gray Matter　＊販賣流通所：松崗科技　＊遊戲類型：動作　＊系統需求：PII 500、128MB RAM



看過「蜘蛛人」漫畫的人，一定對這位奇怪的人類並不陌生，正當電影版「蜘蛛人」正如火如荼上映的同時，Activision非常厲害的爭取到這部電影完全改編的「蜘蛛人電影版」PS2、PC、GameCube、Xbox、GBA五大遊戲平台開發權，而電影的兩位男主角也會親自幫電玩版配音喔！

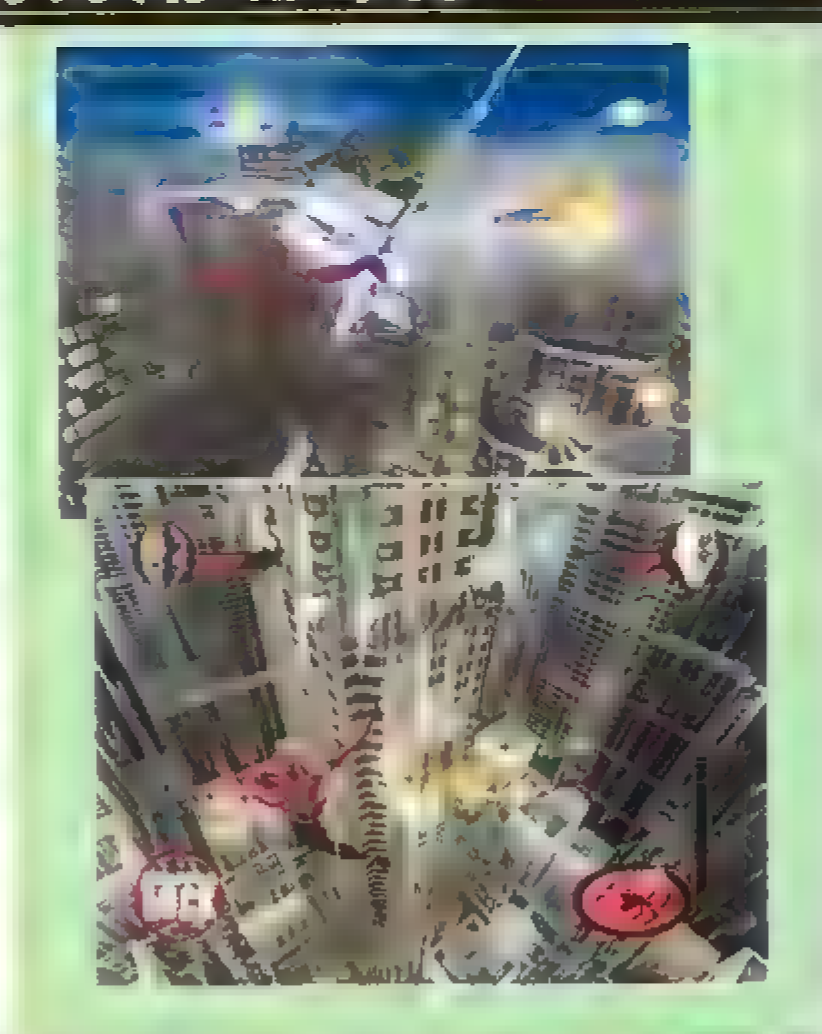


「蜘蛛人電影版」完全改編自最新上映的電影情節，是一套全新的3D動作遊戲，不同於先前的電玩版「蜘蛛人」，研發廠商LTI Gray Matter在畫面的品質呈現上更顯精緻，蜘蛛人的動作也變得十分機靈，遊戲中除了新增的對戰系統及各式各樣的敵人，還有一套「自由漫步」(free-roaming)的控制系統，讓玩家能輕易的爬上爬下、飛盪在都市叢林之中，甚至作各種攻擊。

神奇好用蜘蛛絲

看過漫畫或電影的人都知道，蜘蛛人大部分都靠著蜘蛛絲穿梭在高樓之間，他那最重要的工具莫過於蜘蛛絲了，蜘蛛絲不僅能讓蜘蛛人自由穿梭，還能成為他的攻擊武器，因此，操控蜘蛛絲就成為玩家應付敵人與任務時最重要的關鍵。

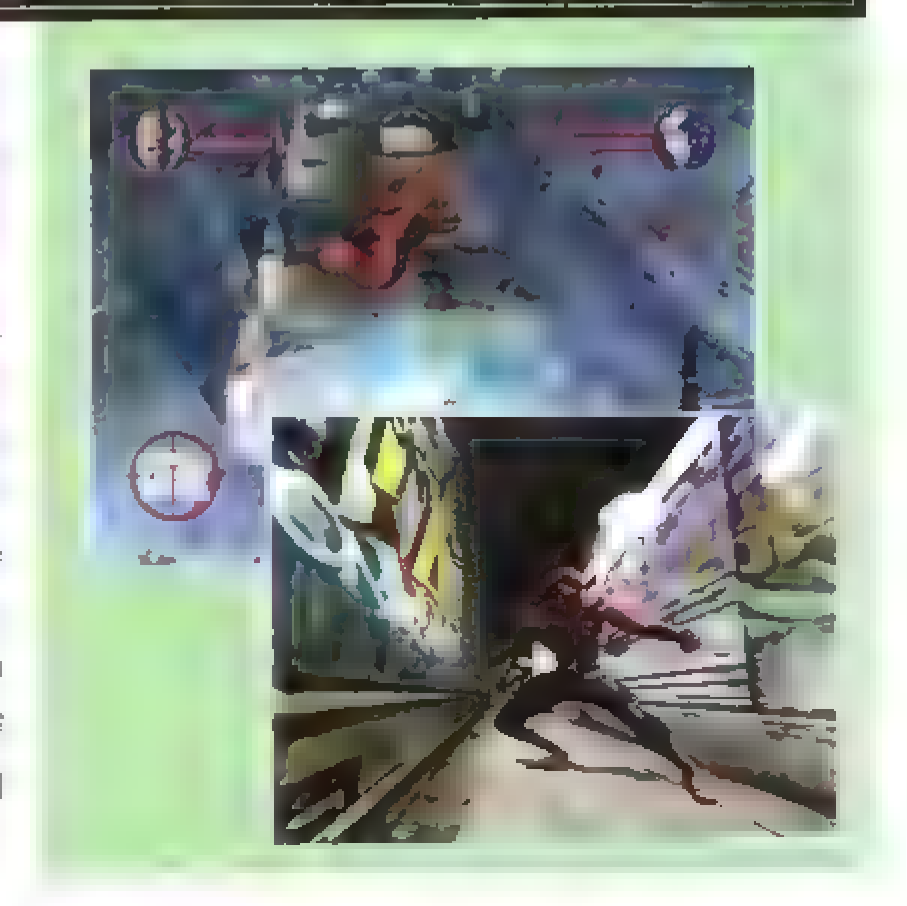
遊戲中有兩種不同的蜘蛛網攻擊模式，每個攻擊模式中有不同的按鈕組合選擇，讓蜘蛛網的拉扯能配合角色動作，建議最好是使用Gamepad操控器來操作會比較順暢。蜘蛛人還有一項技能，就是當即將發生事情時，蜘蛛人的頭上會發光，警告玩家快帶蜘蛛人離開現場。特別的是，蜘蛛人還有一項特殊技能，那就是隱身術，不過這項武器在遊戲最後執行任務時，才會使用得到。





新奇有趣的對戰模式

遊戲中的對戰模式相當新奇，畢竟沒有一個超級英雄有蜘蛛人這種飛來盪去的功力，而玩家在應付敵人時，更必須要動動腦筋把主角放在有利的位置，一開始，玩家會遇上五、六個敵人，玩家得躲過他們手上的子彈，進行一場貼身肉搏戰，當然玩家們也可以利用蜘蛛網來個簡單的攻擊模式，把這群壞蛋打得落花流水。靠著「隨意自由漫步」系統及「空中對戰」操控，主角在短短時間內，上可至紐約各大樓樓頂，下可達地鐵車站，甚至是在空中打擊惡魔，只要透過鍵盤、滑鼠或操控器，就可以讓你的蜘蛛人在遊戲中來去自如，十分容易上手。





月影傳說

預定推出日 2002年 5月



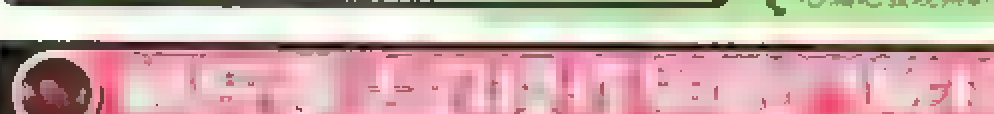
＊研究製造所　金山西山居　＊販賣流通所　智冠科技　＊遊戲類型　動作角色扮演　＊科技需求　PII-300、64MB

在藏劍山莊與卓非凡一見如故結為異性兄弟，卓非凡帶玩家前往邑集，築盤相暫居之後，玩家終於遇見了第一位出場的女主角—神秘少女紫軒，從紫軒出場的動畫所刻意經營的唯美氣氛，就可以看出遊戲在感情部分處理上細緻的表現！當玩家第一次護送紫軒返家時，在昏黃天色的氣氛烘托下，玩家千萬不要顧著打瞌睡！行走過程中只要不斷的和紫軒聊天，你會發現對談的內容會隨著聊天的次數多寡、場景不同，而有許許多多的改變，而女主角們的圖像，也因為對話內容不同、心情轉變，有各式各樣的表情細膩變化，一顰一笑都將讓玩家彷彿沉浸在一場動人的戀愛之中……。



但是就在玩家們心醉神迷之際，卻也一步一步走入了陰謀人士精心佈置的陷阱之中，楚楚可憐的紫軒竟是被用來玩弄玩家的工具！！遊戲中愛情將與陰謀、野心不斷關聯、牽扯，玩家將透過與女孩們之間的關係選擇，來決定是正是邪、是否可以稱霸天下！而隨著玩家的各種選擇的不同，也將一步一步決定玩家隱藏的性格善惡值，[redacted]往全然不同的方向！到底玩家最後將成為血先武[redacted]、或者放情山水的瀟灑遊俠，多種不一樣的劇情組合玩去，保證讓玩家大呼過癮、再三回味！





心痛地發現紫軒與卓非凡的陰謀



在進行遊戲的操控、戰鬥方面，玩家可以用滑鼠配合快捷鍵，在遊戲畫面中進行各種跑、跳、運功及發動攻擊等細膩動作，而所有動作在遊戲中，也會即時運算出各項體力、內力、回復及生命力的損耗，讓整個遊戲過程靈活變化，也讓玩家可以隨心所欲的控制、進行遊戲！

左下角狀態區　顯示生命、體力、內力等數值會在遊戲中隨行動即時運算

在深入賊窟、擊退盜賊的劇情中，不同於與玩家光明正大、單打獨鬥的武當弟子們，在山洞中的吸血蝙蝠與盜賊們將會對玩家展開猛烈的圍攻攻勢，而且攻擊方式有刀、槍、劍及鏢等五花八門、花樣百出的武器！玩家除了必須利用地形跑到某些死角，製造出一次只面對一個敵人的優勢外，沒有喘息時間的戰鬥，也沒有餘地讓玩家藉由休息慢慢恢復體力與內力！所以玩家要一路上積極的拾取滿地的藥草、野果等各式補充道具，並將其設定在畫面下方的使用快捷鍵上，好在戰鬥時做最好、最即時的補給！

小尼：什麼是天下第一？邁向天下第一的方式有哪些？成為天下第一要付出的代價又有多少！^即將上市的動作角色扮演武俠大作－－《月影傳說》，終於在玩家長時間的等待、期待之下，即將推出上市了！

小藍：天下第一有什麼難的嗎？我小藍讀書第一，為善也第一，還是老師口中一品學兼優」的好學生耶^^

小尼：小藍，我如果沒有看錯的話，老師寫的應該是這個『憂吧！^^!!

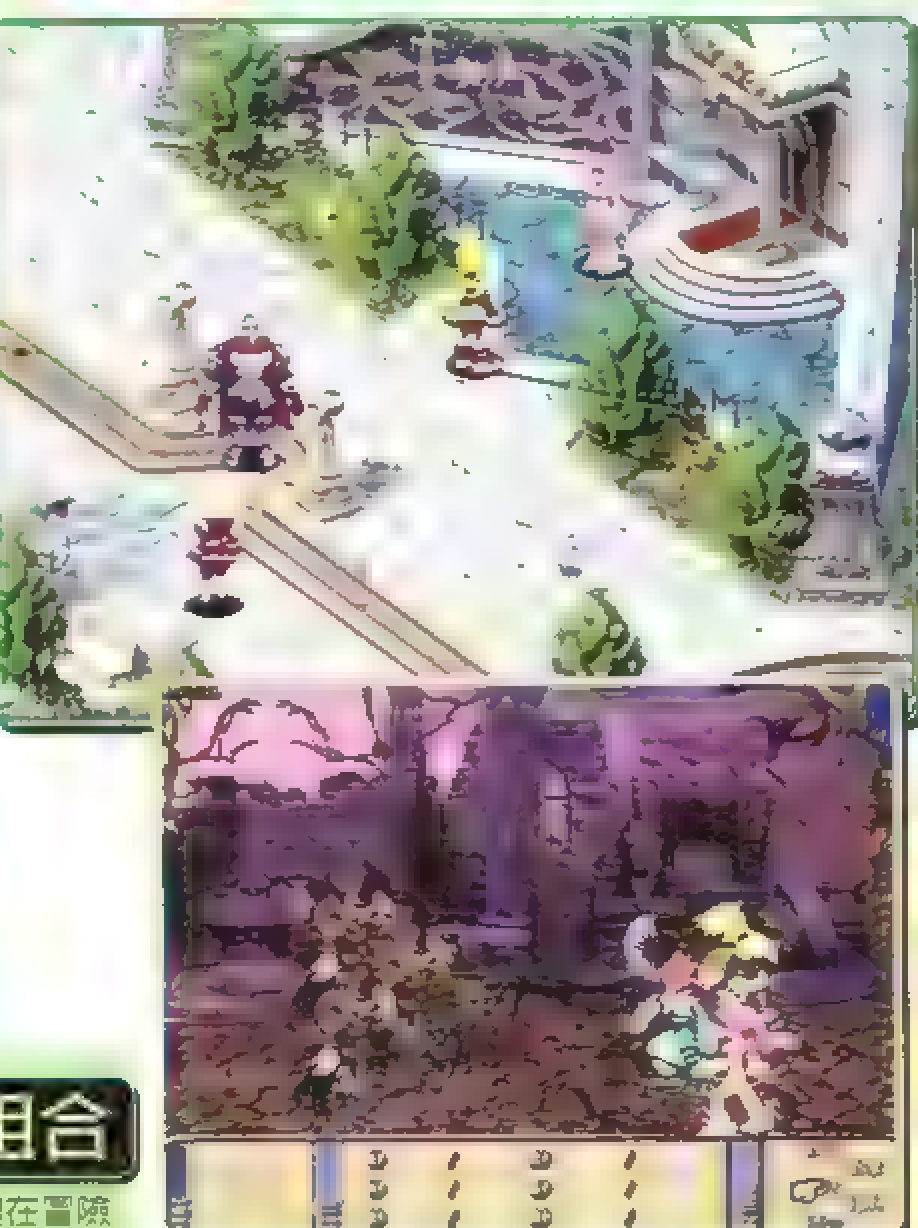
最初幻想

預定推出日 7月

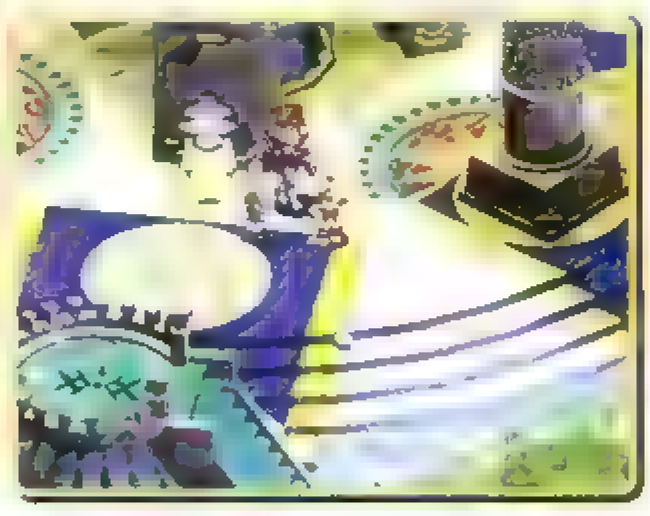
＊研究製造所　禹智原科技　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P II 2?3、32MB RAM

只要在武器上裝上埃拉珠就能使用魔法！這真是太神奇了，真的能讓傳統不會用魔法的純戰士也能使用魔法嗎？這麼一來，職業的區別不就沒那麼明顯了　再這樣下去不行，不知道哪天等勇者這職業也消失時，我不就沒得混飯吃了・・・

[illegible]而引起的衝突！

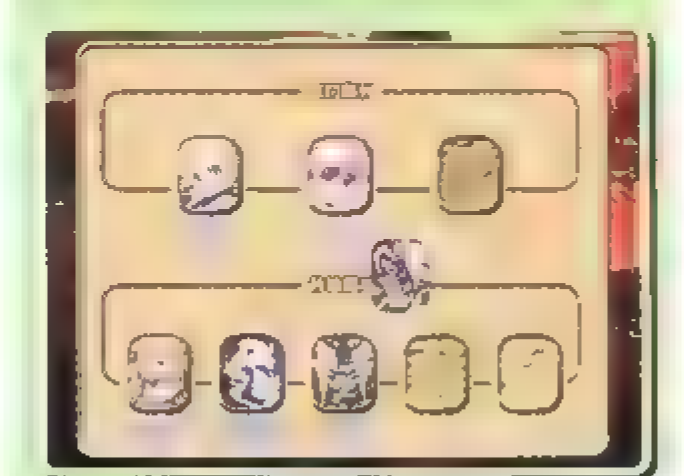


遙遠的原世紀，邪惡的魔大帝將黑暗世界的痛苦與毀滅散播在美麗和平的般若瑞世界，幸由「雙月神族」結合人族、精靈族及龍族的力量將魔大帝封印。在封印的那一刻，世界分裂成三塊，並起了重大劇變。二千九百年後，龍族體內所生成的埃拉珠之神秘力量，是魔法師及騎士升級的必備品，在眾人的野心爭奪下，龍族與人類不斷的交戰。於此同時，魔法機械師阿班達發明了不需使用埃拉珠的機械龍，並以此大敗龍族，這也促使了魔法機械的快速發展。當人們沉迷在空前的勝利時，黑暗勢力的魔族又再一次意圖侵略……

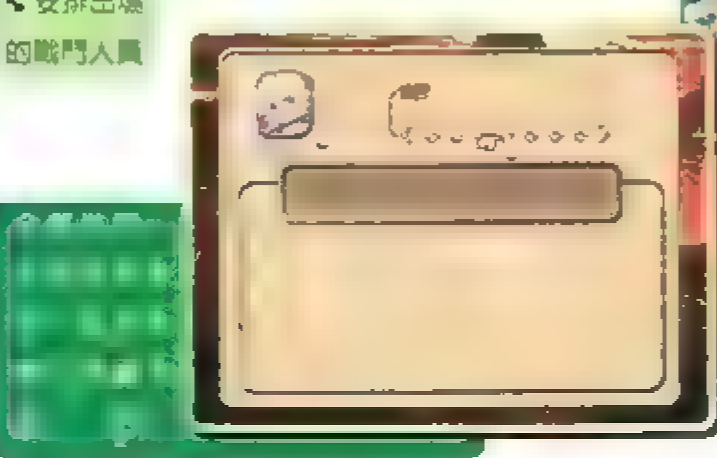


戰鬥隊型自由組合

如RPG遊戲一般，主角斯迦在冒險的過程中，在經過任務或事件後，會有伙伴的加入和退出，只要選擇操作介面上的隊型選項，以滑鼠拖曳角色人像即可。由於每回戰鬥伙伴有三位的限制，如何搭配出最佳的戰鬥隊形，就看玩家的喜好囉！



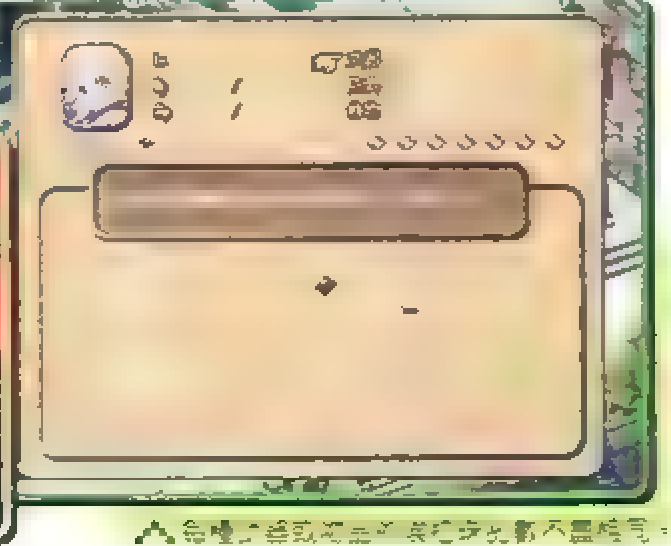
安排出場的戰鬥人員



[illegible]—神奇埃拉珠

埃拉珠引發眾王國的爭奪，是因為它無可比擬的強大魔力，起源於般若瑞世界的神秘能量載體，外觀神似珍珠，依產地不同呈現不同的色澤，可分為生物體內與自然生長兩種　依屬性的不同，埃拉珠會釋放聖、太、雷、冷、風、火、土等不同屬性的魔法。當玩家取得埃拉珠時，選擇操作介面上埃拉的選項，再把埃拉逐一安裝在空白方格上，則可完成安裝。

每種武器與魔法器物都有埃拉珠使用的上限，不同屬性的埃拉珠交錯使用，就會產生不同屬性的魔法。例如安裝水和雷埃拉珠，戰鬥時可使用水和雷的魔法能量。一般來說，放置同屬性埃拉珠愈多，就越能發揮出該屬性魔法的力量，例如全都安裝聖埃拉珠，就會發揮最強大的聖魔法。如何將埃拉珠分配給戰友，發揮最大的殺傷力，玩家可得好好衡量。



[illegible]

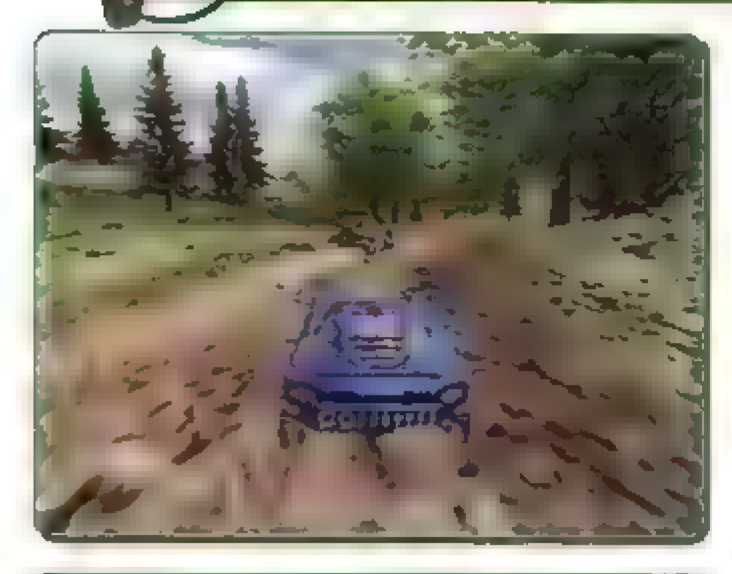


風馳電擊 Master Rallye



＊研究製造所 Microids　＊販賣流通所：大宇　＊遊戲類型：賽車　＊科技需求 P II 400、64MB RAM

車道、草皮、山壁……處處皆賽道





Master Rallye是歐洲規模最大的Rally賽程之一，由於取得了著名的Master Rallye授權，所以無論車款或者賽道，《風馳電擊》都將最真實的一面呈現在玩家面前。

在《風馳電擊》中，你可以選擇多達42條不同的賽道，每一條賽道都有截然不同的風貌，有的是鳥不生蛋的蠻荒草原，也有的是地形險惡的山丘溪谷。一般Rally賽車遊戲的賽道都只有中央的車道部分與旁邊的障礙物，玩家無法把愛車開到賽道之外的區域，但是《風馳電擊》完全不同，只要一不小心，車子就有可能掉入河谷或是爬上山壁，只要眼睛看得到的地形，全都是賽道的一部份，這也是為什麼《風馳電擊》的賽道總面積多達400平方公里、長度高達5000公里的原因了。

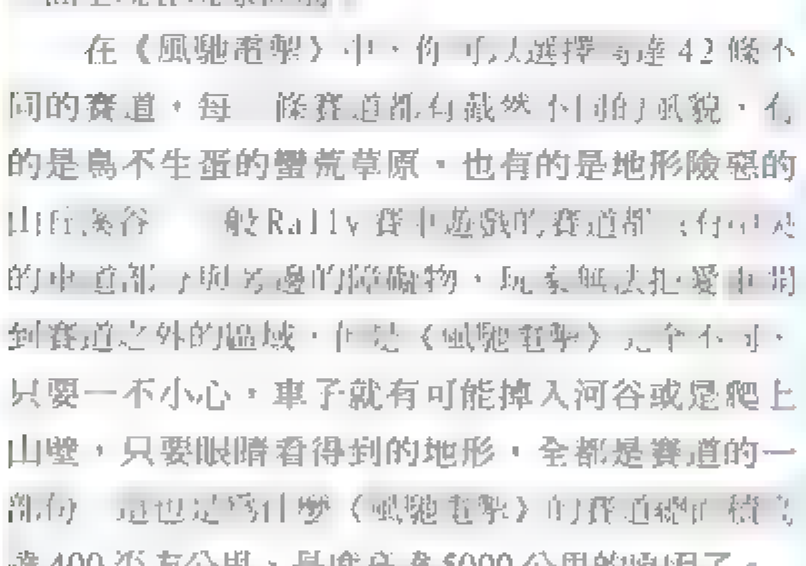
換句話說，找捷徑也是《風馳電擊》的一大技巧，面對連續彎路時，要是能夠利用捷徑取代彎道，雖然速度會因而降低，但卻能節省更多的時間，對於那些只能乖乖在車道上前進的賽車遊戲，《風馳電擊》具備更高的策略性。



談到賽車，就一定要提到甩尾這項技巧，甩尾甩得好，可以在過彎時更為順利，也就能跟後頭（前頭）的對手拉開（拉近）距離。今天，我就來說明一下什麼是甩尾的最高境界，那就是——三輪車甩尾！看到這台沒有？幼兒專用，適合3～5歲孩童的三輪車，只要你能成功漂亮的甩尾，那無論什麼車你都能操控自如了。不過有個先決條件，你的腳要先搆得到踏板再說……

逼真的聲光效果





音效也是《風馳電擊》最成功的地方之一。常玩賽車遊戲的玩家都知道，玩賽車時千萬不要分心去看轉速表或者時速表，只要聽引擎聲，就可以知道換檔的時機，《風馳電擊》每一台車輛的引擎聲都各有特色，只要稍加熟練，逼真的引擎聲可以告訴你換檔的最佳時機。除此之外，你也能從中聽到輪胎的打滑聲、越過小溪時可以聽到水花的飛濺聲，當然啦，技術不好撞到樹時，也少不了撞擊的聲音。



因應賽道狀況隨時做調整



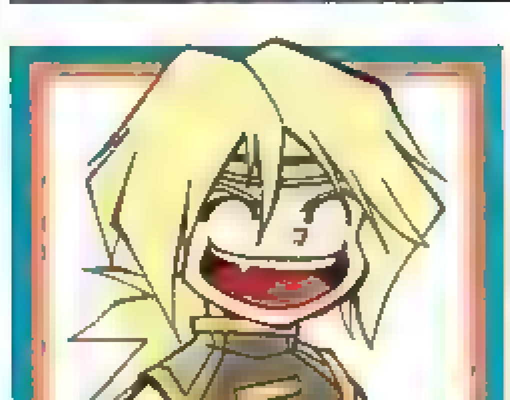
就如同一般的Rally賽車遊戲，《風馳電擊》也有許多實際在比賽中登場的車種，但是說到車輛的性能調整，那又是《風馳電擊》另外一項有趣的特色。遊戲中的每一輛車，都可以依據你的喜好與賽道特性作各種調整，包括齒輪箱、前後懸吊系統以及其他愛車上的配備。調整齒輪箱可以讓你在加速性與極速之間找到適當的平衡點，雖然Rally賽車的車道狀況很差，比賽時很少有機會讓車子全速奔馳，但是技術優異的車手還是可以稍微犧牲一些加速性，以便在直線跑道爭取更好的成績。至於懸吊系統，作一些適當的調整可以讓操控性提升，但是調整過頭時也會讓愛車性能下降。其他如煞車和輪胎等等，也都是你可隨興發揮的調整項目。

一個好車手，絕對少不了優秀的後勤團隊，如今在《風馳電擊》中，你可同時扮演這兩個重要的角色

第三次世界大戰 石油戰爭




＊研究製造所 JoWooD Productions Software AG ＊販售流通所 大宇資訊 ＊遊戲類型 即時戰略 ＊科技需求 PII 266 32MB



蛋蛋：世界上沒有石油？？那車子不就加沙拉油就好了嗎！^^

小藍：唉～索特王真是教育失敗，要不然蛋蛋怎麼會說車子沒油要加沙拉油呢？世界上沒有油，那就去加油站加油不就好了嗎？

索特王：‧‧‧^^!!（真的是無言以對）^^!!

給我石油，其餘免談

數月前，一項突來的消息曝光於媒體，合理的油價早以超出大眾所能負擔，民眾不斷抗議與暴動，於此時POEC宣佈全世界的石油存量僅能再維持10到15年，聯合國為了維持最後的能源分配的公平性，並維持世界的安定，對抗中東伊拉克等敵對國家不斷地對石油產出國入侵資源獨佔，遂以美國和聯合國發動正義行動聯盟抵抗想獨佔石油資源的俄羅斯，邪惡的伊拉克亦不斷地發動恐怖主義戰爭用以壟斷石油資源，就在此時，西元2001年11月，北大西洋公約組織（NATO）於中東的波斯灣（Persian Gulf）發出第一擊，投入最新最精銳的戰爭武器與設備，維護人類賴以維生的商業、能源及經濟各項世界制度，進而延續人類免於被少數有心人士毀滅的空前危機。



砲火齊發的場面

直覺式操作介面

遊戲方式採用即時制，故介面操作以直覺化及簡單化為方向，可直接利用滑鼠點選命令或利用預設的鍵盤熱鍵直接操縱及快選作戰單位，也可只觀察遊戲全畫面將全部的介面選單隱藏，令人值得稱讚的是科技樹的直覺製作，玩家除了可以藉由樹狀圖了解自己國家可發展的武器並可直接由樹狀圖點選可升級發展的武裝單位直接升級完成，既簡單又方便；玩家也可以利用進階選項，調整每一個軍事單位的武裝配置如砲塔、機關槍、載運人數、對空及對地飛彈等，自由地由玩家依照地形的考量與實際狀況自行運用。



核彈頭所引起的蕈狀雲



而一般的共同單位有可放置地雷的佈雷車、修復機棟的工程車，砲塔及機槍堡等，每一國家每一種兩棲類單位皆是用機場於生產完成後運送至該地點，且各建築單位附近需要有發電機組供電方可生產與執行單位任務，設置停機坪方可生產直升機類群，以下依此類推，金錢的來源則是地面上的石油開採，通常資源愈豐富的地點，也是所有玩家想佔為己有的目標，所以可以預見的是各個國家為了資源所展開的激烈戰爭。

空襲囉^^請小心！

多人連線，多國對戰

而在多人連線方面，玩家可採用區域網路或網際網路的方式，自由選擇美國、俄羅斯及伊拉克一種國家，依照不同的國家型態與特性進行同盟與對抗或者聯上網際網路與世界各國的伺服器與各國好友 同大會師，進行一場空中、地面協同作戰與伊拉克一決生死，遊戲廠商亦會提供一個官方伺服器 WAR NET）讓玩家不會因為找不到對手而鬱鬱寡歡，第 種模式為單人任務模式，玩家可利用預設的單人任務遊戲地圖或自行編輯地圖的方式進行遊戲，大家可藉此沙盤演練各國的兵種也可以同時開啟多個電腦對手進行一場以寡擊眾的敵我殊死戰，讓敵人向你俯首認罪。

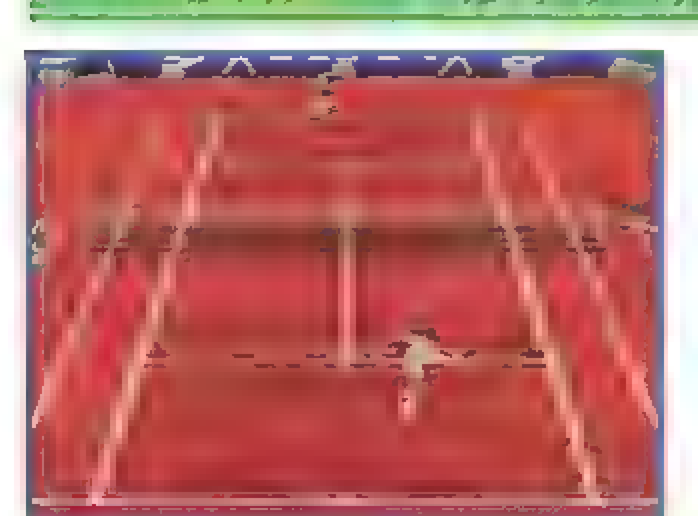


網球大滿貫

預定推出日


＊研究製造所　Microids　＊販賣流通所　大宇資訊　＊遊戲類型　運動　＊科技需求　P-233．64MB

ATP授權　真實球場重現

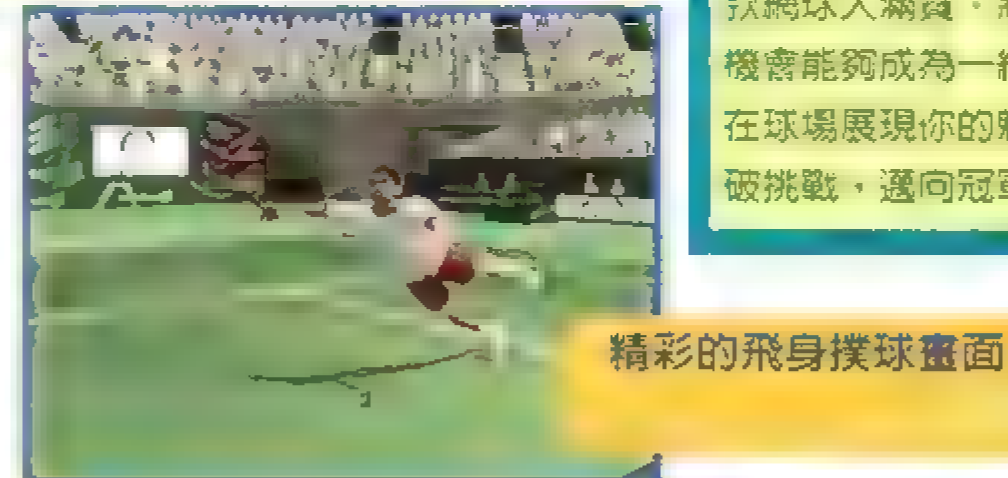

紅土球場可是許多高手非常畏懼的場地

《網球大滿貫》這款遊戲是由世界網壇著名的ATP授權，所以真實性自然不在話下。ATP巡迴賽是世界網壇僅次於四大公開賽的重要賽事，《網球大滿貫》完整地在電腦上重現了ATP巡迴賽的各站賽程，包括邁阿密、蒙地卡羅、羅馬、漢堡、辛辛那提、巴黎等九站賽事，當然最重要的雪梨「球王盃」大賽，也在其中。遊戲中所收錄的每個球場，都忠實地呈現了原有的風貌。讓球旋轉力道增強的硬地球場、球速會增快的草地球場及彈跳容易產生變化的紅土球場，每種球場都會讓不熟悉的球員吃足苦頭。在遊戲中，你可以清楚地看到各種球場所表現出來的差異。

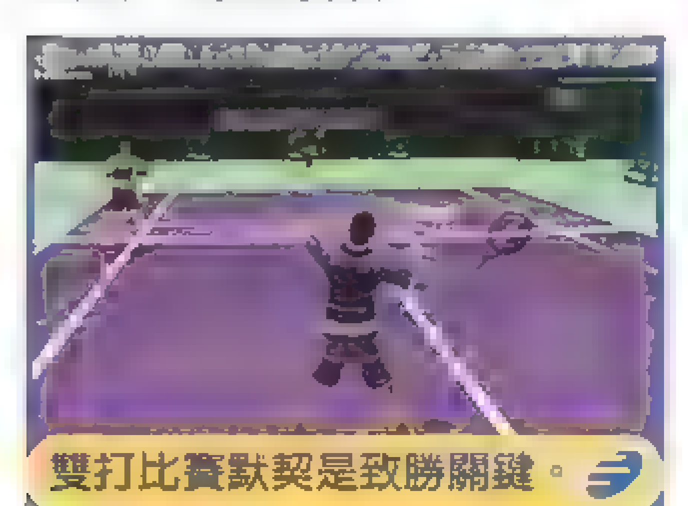
網球是小尼最喜歡的運動之一了！力與美的完全結合，可說是這項運動最吸引人的地方，像是阿格西、山普拉斯、辛吉絲……等等的球星，在球場上莫不表現出其迷人的風采，令人十分著迷。這款網球大滿貫，將讓你有機會能夠成為一級球星，在球場展現你的魅力，突破挑戰，邁向冠軍之路

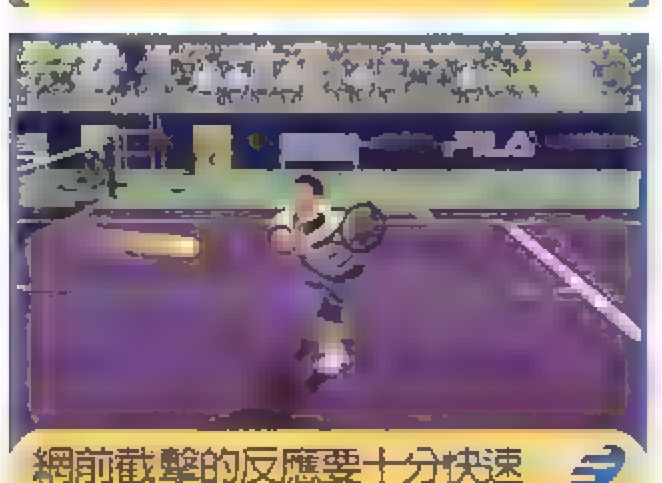
[illegible]

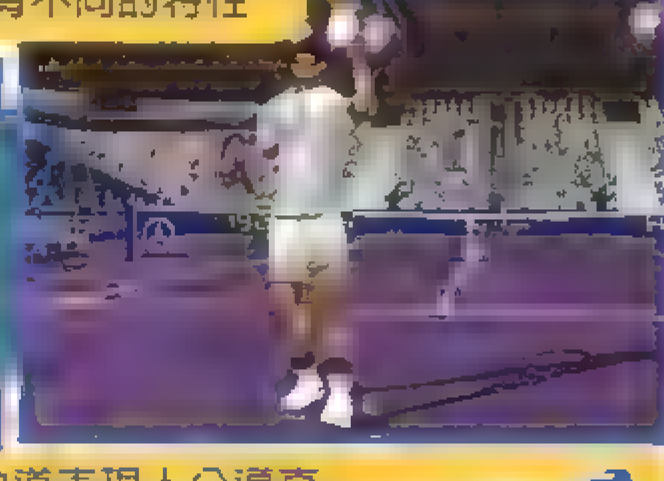
在《網球大滿貫》的ATP巡迴賽中，玩家可以挑選一位代表自己的球員，並且調整他的造型、服裝，讓他成為你在球場上的代言人。當然，除了外型之外，你還可以決定球員的個性與能力。以最拿手的技巧而言，球員可分成三種：上網型、大砲型與底線型。每個球員都有七項屬性，包括速度、體力、力量、發球與正反手拍等各種數值。大砲型球員就要有優異的力Ace球。底線型球員的正反手拍都要有足夠的水準，加上超強的體力，才能夠應付比賽中的各種狀況。球員屬性只要能夠與戰術配合，必能如虎添翼。


精彩的飛身撲球畫面

每一個球員都會有不同的特性


雙打比賽默契是致勝關鍵。


網前截擊的反應要十分快速



發球時的力道表現十分逼真

雙打可與多人同樂

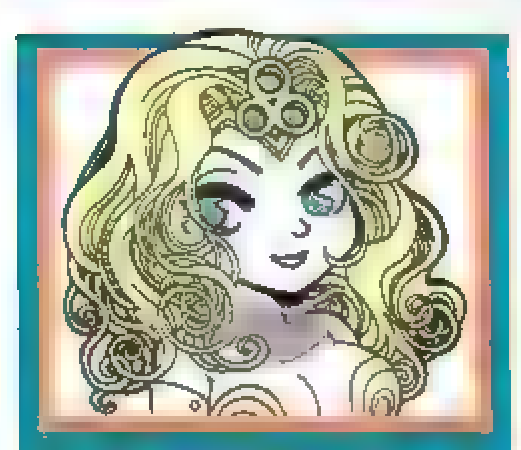
如同ATP賽程，《網球大滿貫》也有雙打比賽，讓玩家和親朋好友一起同樂。利用遊戲中的網路連線功能，甚至可以找三位球友打一場二對二的雙打。當然啦，還是可以和對手單挑，只不過雙打的樂趣遠比單打大得多。默契合作、戰術配合，全都是雙打的精髓所在。一位底線型球員或許可以在單打中表現出色，但是在雙打時一定要搭配一位上網球員，否則根本難以發動攻勢。同樣的道理，如果兩個球員都在網前截擊，對手只要打出一個漂亮的高吊球，你就毫無還手餘地了。要是有志同道合的球友，攜手作戰可使樂趣倍增。



戰場之王



＊研究製造所：Microids　＊販賣流通所：大宇資訊　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：P-166、32MB RAM



豐富真實的戰場地貌，和可以同時容納數百個作戰單位的龐大戰場，可以讓進行遊戲的玩家充分感受到中世紀戰爭裡千軍萬馬的氣勢，不過最重要的是，想要享受這樣的遊戲快感，高檔的硬體配備是一定要的吧！^^!!

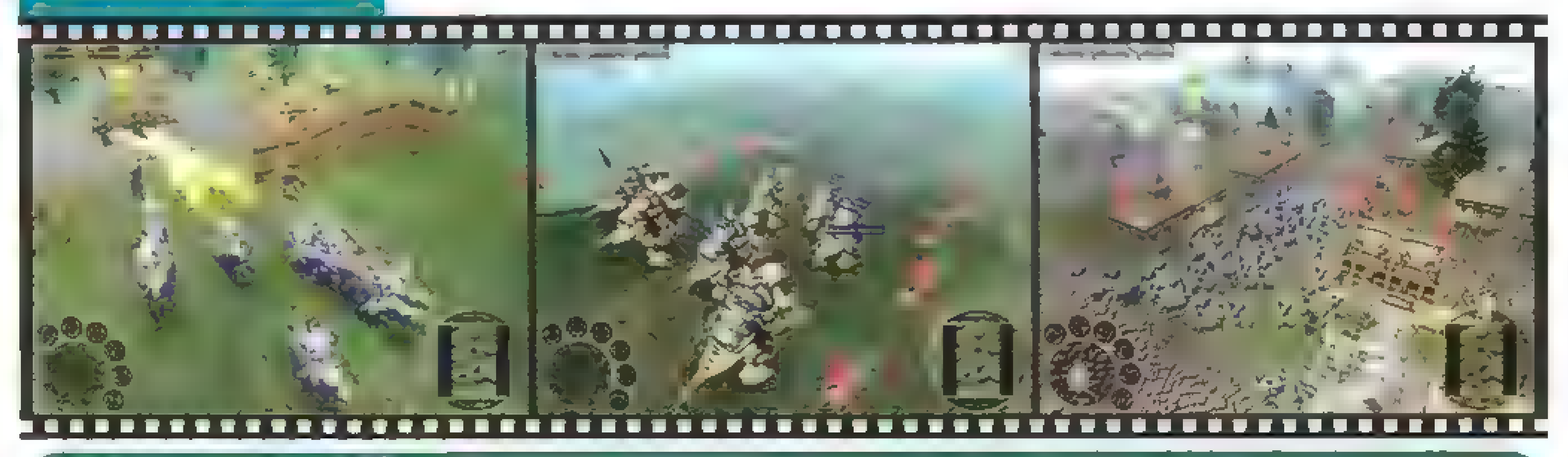
《戰場之王》是一款能夠讓玩家在龐大的遊戲舞台上進行的即時戰略遊戲。玩家將會在充滿著參差不齊的山脈、起伏的山丘、綿密的沼澤及告翰的大海的廣大地圖上進行遊戲。《戰場之王》是以真實3D引擎為架構，因此玩家可以自由地移動攝影機觀察他所想看的景物。由於戰場非常巨大，因此在主戰場以外的地方，可能還會有數場小戰役同時發生。當玩家將攝影機移動至戰場中央時，將可以感受到中世紀戰爭所帶來的作戰感受。



可同時容納數百單位的超大戰場

[illegible]

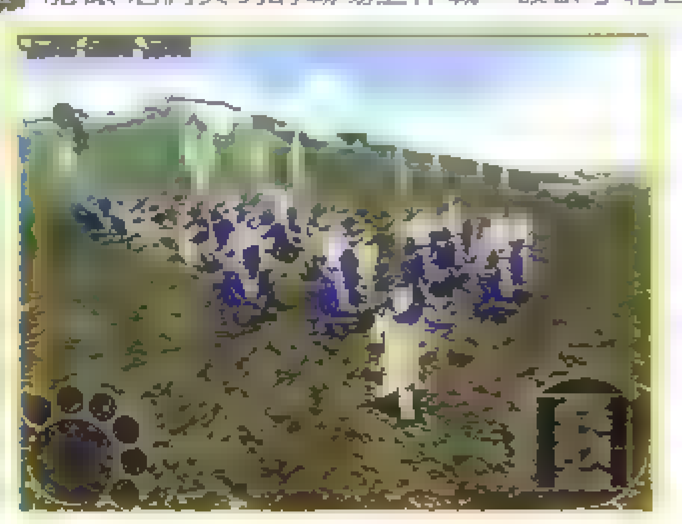
《戰場之王》之王雖然只設計了一個主戰役，但事實上，卻是由三個小戰役所構成。在第二個任務之後，玩家將有機會選擇要走的路線，您想要追隨「異教徒」、「復興人士」或者是「皇帝」呢？根據玩家的選擇，故事將會有截然不同的發展。遊戲中的每個任務包含了會許多變動的任務目的；舉例來說，一開始玩家的主要目標可能是拯救一個受到蠻族入侵的村莊。當玩家完成此目標後，可能會從村落長老那裡獲得新的任務，或是其他可能會徹底改變玩家計畫的事件。



容易上手的經濟與建造模式

為了讓熟悉策略遊戲的玩家們能夠快速地上手，遊戲中的經濟模式沿襲了玩家們所熟悉的路線，透過一種基本的重要資源，讓玩家建造理想中的國度，食物、原料（木材與石材）以及黃金。

食物是一切的根本，因為人民和士兵都需要食物，您必須讓您的士兵擁有充足的食物才能讓他們英勇的戰場上作戰。設計小組也使用了原料這個資源要素，資源可以用來建造建築物、招募軍隊及修理受損單位等等。而原料的運輸方式與食物相同，黃金可以用來購買進階單位、升級現有單位，召募傭兵及透過外交進行交易。



對於即時策略遊戲的專家來說，可以透過熟悉的模式建造所需的戰鬥單位：興建兵營、馬廄等建築物，然後由這些建築物產生所需戰鬥單位。當您的單位產生後，玩家可以透過陣形指令替部隊選擇陣形。可別小看這些陣形，在戰場上若採用了錯誤的陣形，可是會造成致命的後果呢！

終極警探：喋血摩天樓

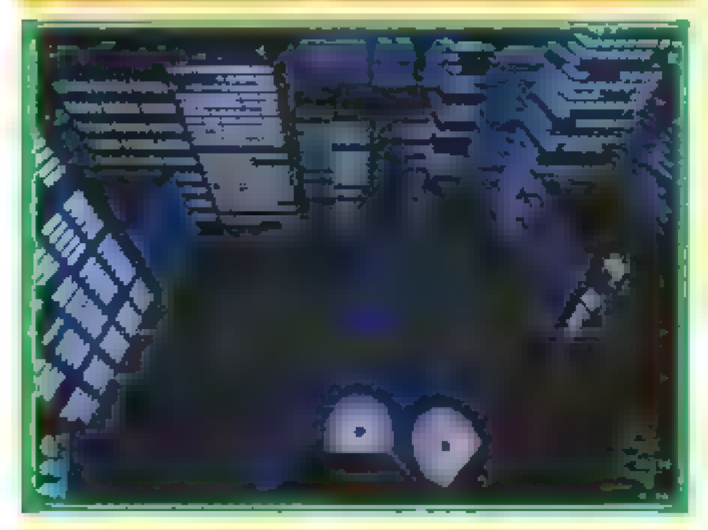




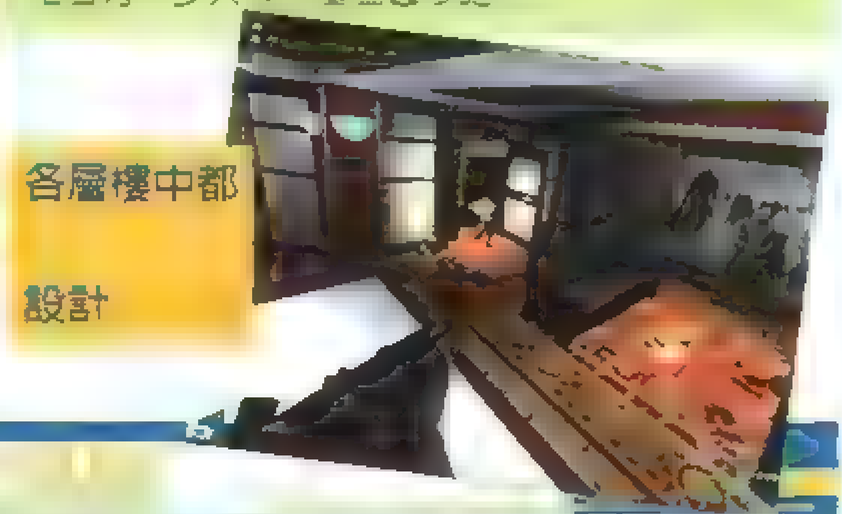
＊研發製造所 Sierra ＊販賣流通所 松崗 ＊遊戲類型：動作 ＊科技需求 P -400、64MB

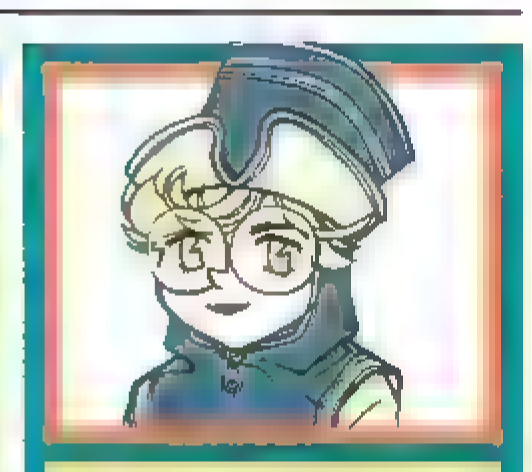
又見約翰麥克連！


有點類似電影中的畫面


這摩天大樓就是遊戲中的重要場景了

好萊塢電影《終極警探》(Die Hard)是電影巨星「布魯斯威利」的顛峰之作，而「終極警探」系列也因此成為電腦遊戲與遊樂器市場裡的長青樹，各種授權作品不停地推陳出新。最古老的「終極警探」作品可上溯到單色螢幕的時代，最近的則是1996年的《終極警探三部曲》(Die Hard Trilogy)與1997年出現在Saturn主機上的《終極警探機台版》(Die Hard Arcade)。約翰麥克連的傳奇就要消失在上一個九零年代了嗎？並沒有。美國的發行商Sierra再度出資，請來優秀的設計團隊Piranha，開發最新一代的終極警探系列作品《終極警探之喋血摩天樓》(Die Hard: Nakatomi Plaza)。這一次，Piranha將邀請玩者們進入電影原作第一集裡的世界，對抗來自歐洲的恐怖份子，相信有不少人很想重溫舊夢吧！


各層樓中都……設計



相信有一點年紀的玩家們，對終極警探應該都是很熟悉的吧，那個玩世不恭，卻充滿勇氣與智慧，在絕境中絕不放棄的警察─約翰麥克連，在那個時候可是大家心目中，對抗恐怖份子的頭號英雄呢，以終極警探為背景推出的遊戲，在經過了六七年的停頓後，終於又要推出新的作品了，更讓人驚喜的是這一次的遊戲劇情，又回到以當年電影第一[illegible]不少人對可重溫過去的精彩故事感到興奮不已吧！小尼也是其中之一喔！

在《終極警探之喋血摩天樓》這款遊戲裡，將會依照電影設定，鉅細靡遺地將40層日商大樓規劃出來，玩者將需要一層層地向上攀爬，以達成遊戲目標。在高達四十層的大樓裡，共分為30個單獨的關卡，玩者必須一一闖關。而玩者在遊戲中恢復生命點數的唯一方式就是前往醫療站，但是醫療站只設置在大樓中的某一層裡，所以如果玩者受傷過重時，就得拖著腳步爬至某特定樓層才行。遊戲中引入了原創的「士氣系統」(morale)與「精力系統」(Stamina)。其中，士氣來自殺敵的數量，麥克連所殺的恐怖份子越多，他的士氣就越高。當士氣破表時，其他的恐怖份子除非必要，都將主動避開麥克連，而不敢攖其鋒。而精力會在爬樓梯過程中消耗，唯有靠著休息才能恢復，如果常常為了恢復生命點數之類的理由爬上爬下，將有可能使得麥克連累得舉不起槍。如此設計的目的，就是希望玩者們能夠謹慎地運用醫療站與士氣、精力屬性之間的關係，以最經濟的策略發揮出麥克連百分之一百二十的實力出來。


幹掉敵人士氣就會上升


在黑暗中制敵可不簡單

當《絕對武力》(Counter Strike)席捲台灣網路咖啡廳的時候，好萊塢電影裡就已經有個老字號的反恐菁英在大螢幕上打擊恐怖份子了，也就是約翰麥克連。他總是在聖誕佳節裡遇到恐怖份子挾持一整棟建築物，而他每次又剛好是劇情中唯一有機會拯救無辜生命的最終希望。如果你厭倦了在網路上與其他人反覆一場又一場沒有止境、缺乏劇情的相互殺戮，那《終極警探之喋血摩天樓》就是你最好的選擇。

戰場





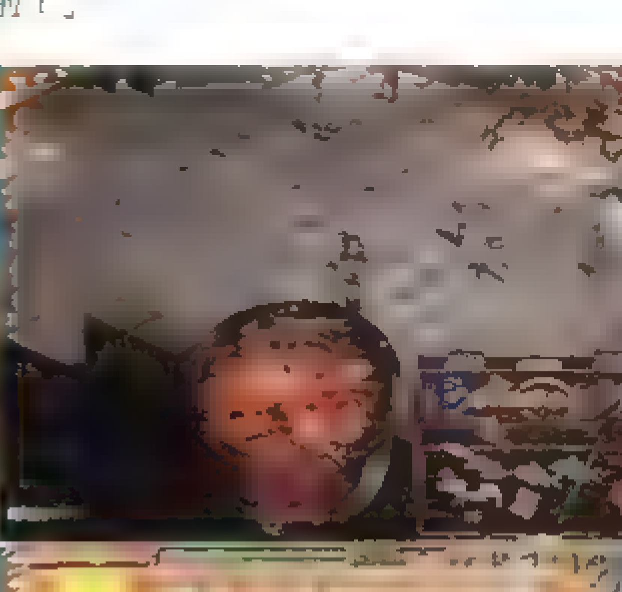
預定推出日 2002 6月

＊研究製造所　韓國SIEMENTECH　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：遊戲橘子　＊科技需求：P II-400、128MB RAM

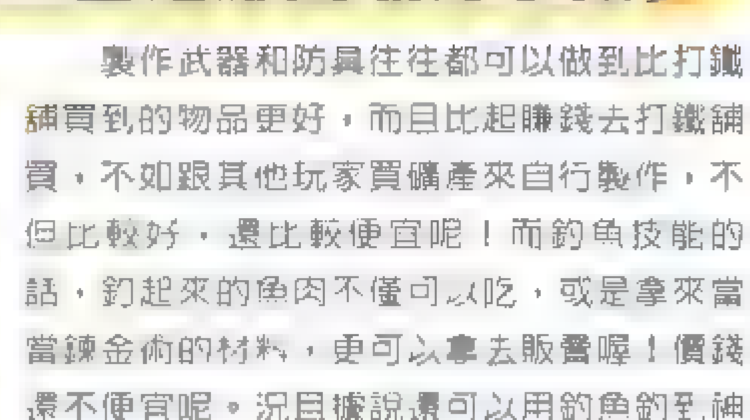
再過不久，《戰場》終於即將要正式上市了，目前的測試版裡頭也有眾多玩家正努力著，月初時我也曾經上過那麼一次，雖然只是半小時的短短經歷，卻也能體會到《戰場》那"深不可測"的遊戲內容。想多了解《戰場》嗎？那就快點加入《戰場》的世界吧！

多種的生活技能學習，不僅僅是趣味，也是賺錢最好手段

《戰場》對於個人技巧下了蠻多的功夫，除了武器的戰技、魔法的施放及防禦的技能以外，還有幾種非戰鬥系的技能，像是鍊金術、武器防具製作、挖礦及釣魚等。要學鍊金術的話，最好要多準備一些戰技的訓練，因為鍊金術的材料多半是打怪物遺落下來的物品，例如食人魔之心、史萊姆的黏液及雙頭蛇的蛇頭等等，利用這些物品來製作藥水，感覺就很像是西方的女巫一般，一個人在暗暗小小的房間，拿著大湯匙攪拌著一個很噁心的鍋子，然後竊竊的笑：「嘿嘿嘿！有了這個我就青春永駐啦！」



製作武器和防具往往都可以做到比打鐵鋪買到的物品更好，而且比起賺錢去打鐵鋪買，不如跟其他玩家買礦產來自行製作，不但比較好，還比較便宜呢！而釣魚技能的話，釣起來的魚肉不僅可以吃，或是拿來當當鍊金術的材料，更可以拿去販賣喔！價錢還不便宜呢。況且據說還可以用釣魚釣到神兵呢！這個傳言就有點誇張的，如果是我的話可能就只是釣到臭鞋子而已了……





組隊作戰，共同成長

《戰場》的團隊模式相當特殊，和其他線上遊戲一樣，遊戲中也能組同盟或工會，可是更吸引人的，就是可以在遊戲中臨時和朋友"編隊"，也就是有類似《Diablo》的編隊系統。組隊的時候，戰士在前方努力抵擋攻擊，魔劍士一方面戰鬥，有空閒時間的時候可以放魔法來做輔助的動作，法師則在大後方進行攻擊，讓你充分地享受協力作戰的樂趣。而且也不用擔心因為只做輔助的動作所以沒有經驗值，因為只要在同一個隊伍，每個人都可以得到經驗值的。









Priston Tale

預定推出日 ○○

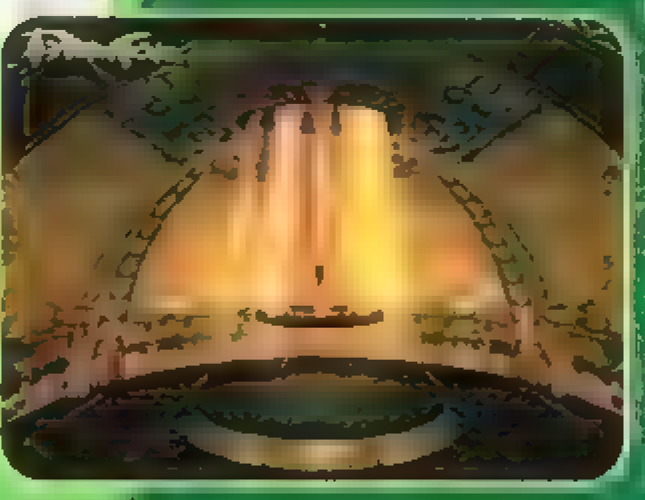
＊研究製造所：Triglow Inc　＊販賣流通所：華聯國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P 300、64MB

兩大種族為背景的精彩故事

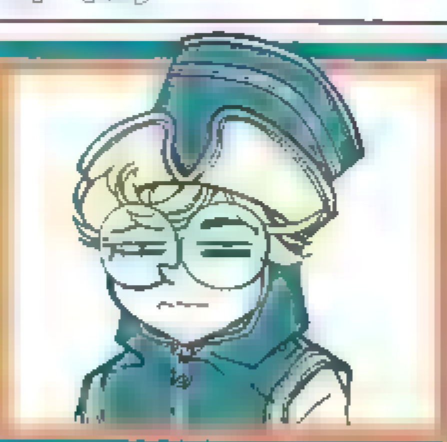
在遠古的Priston大陸上，有兩個彼此之間關係十分微妙的種族——一個叫做Moryion，是以魔法技能為主且相信靈魂之說的種族，他們相信萬物皆有其自主的靈魂，並且這些靈魂能藉著魔法的力量，展現最大的光芒和神蹟。而另一個則是Tempskron，這是一個以力量與實事求是的技術為生的種族，天生擁有強健的體魄和一手好技能，[illegible]族。

這兩個種族共同相安無事在Priston大陸已有好幾百年的時間，而他們之間維繫著交易，利用雙方的技能來達到彼此的生活所需，雙方相安無事的時日維持許久，直到他們的世界上發生了許多怪異的現象和詭異的事件，因為這一切發生的那麼突然令人匪夷所思，也因此讓這兩個部落的人不禁充滿了不安的心情，以兩大部族的競爭、衝突及合作為背景，[illegible]故事也從[illegible]。





▲遊戲中魔法是不可缺少的

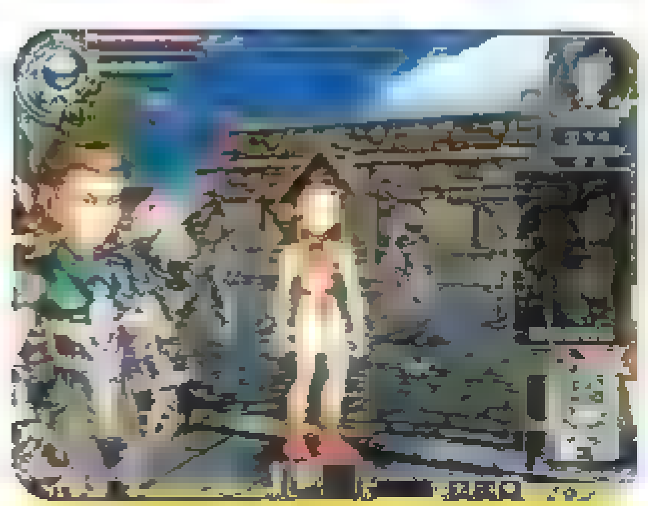


這又是一款來自韓國的線上遊戲，不過這次來的可跟以往不大相同喔，它可是一款全3D的遊戲，在風格及遊戲性上也讓人感覺非常特殊。天啊！想到小彪的電腦配備，要跑這樣的遊戲就讓我發暈，看樣子我得趕快去升級一下才行了！目前這個遊戲還有許多不明朗的地方，連中文名稱也還未確定，本次就先稍微曝光一下，有興趣的國民留意一下後續的報導喔。

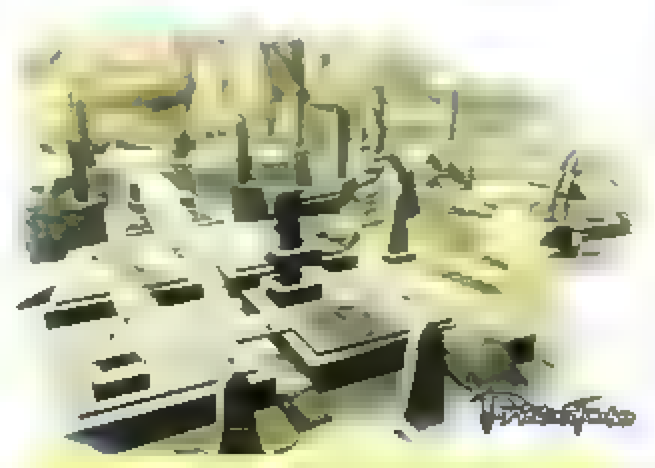
3D人物場景 感受[illegible]

進入了「Priston Tale」的世界，首先映入你眼中的，就是它所呈現出來的3D畫面。當你在進行遊戲的時候，不僅可以使用滑鼠滾輪來移動遠近視角，且可達到９０度俯視的視角。按下方向鍵的左右鍵，則可以移動視角，以主角為本體環繞３６０度。因此你可以自由決定選擇任何一種視角，以最適合自己的視覺感受來進行遊戲。遊戲中並且在介面上還有鎖定（Ｌｏｃｋ）的功能，能讓你選擇完之後，就把視角鎖住，安安心心的進行遊戲，不怕突然轉換視角，而造成戰鬥的進行產生失誤。

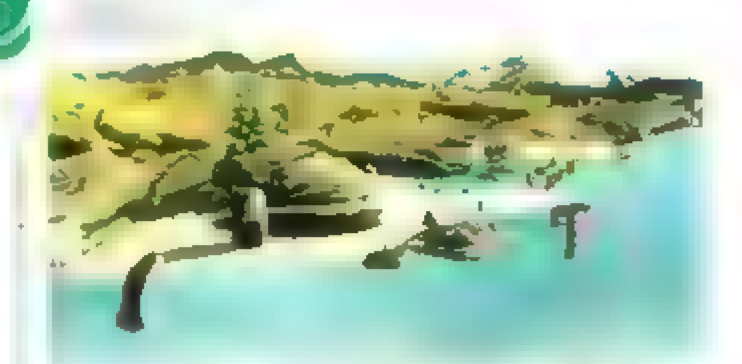
遊戲中的3D地形場景，除了樹木、地形起伏多變之外，村莊、森林、荒原和沙漠也都栩栩如生。你可以爬上山丘眺望遠方，站在懸崖峭壁旁領受廣闊天海的氣息。天氣上也不是一直晴空萬里，除了白天黑夜的差別，下雨打雷是一定要有的，而晚霞與黎明的存在更是不可少。傍晚螢火蟲們開始飛舞在你的身邊，有了這些情景，若是找個可以跟你並肩坐在山頂暢談的知心好友，或是與親密愛人一場甜蜜的約會，不都是很浪漫嗎？這一切你都將可以在遊戲中實現。



▲人物的視角，可隨時轉換。



▲建築物的設計十分精細。



▲連這樣的景色真是令人心曠神怡。

紅月千人斬

預定推出日：2002

＊研究製造所：J.C.Research　＊遊戲類型：線上遊戲　＊販賣流通所：樂聚堂　＊科技需求：未定



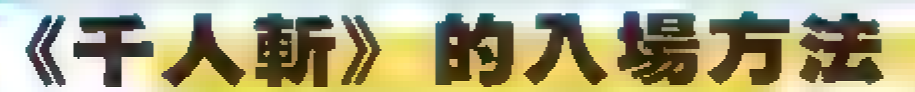
想要光明正大PK嗎？那就跟本魔王一起進入《千人斬》的世界，去好好廝殺一場，看看誰能先拿到“千人斬”的封號！！

《紅月千人斬》簡介



《紅月千人斬》是線上遊戲歷史上的一個里程碑，新的系統將線上遊戲特性在最短的時間內發揮出來，由於不需經由長時間的【繁瑣練功】就能參與這場千人廝殺的盛會，在目前遊戲界中算是首創先趨。

在一定時間內，透過系統特殊設計而可以快速上升等級的功能，面對其他玩家無情獵殺競爭，至最後唯有強者能生存下來，利用《紅月》上所登場的九個角色徹底計算好的名譽值調整及能力值分配等，毫無誤差的邁向自身設定的能力目標，並運用適當的戰略戰術才能壓制對手，透過急速等級上升的快感及與對手因競爭而產生的緊張感，玩家將可以感受到絕不允許出任何差錯的緊張刺激感。



《千人斬》的入場方法



1. 等級1000的玩家
2. 《紅月》內擁有自由軍基地的司令官、副隊長
3. 有一回用的門票之玩家
4. 有一定額度的紅月幣玩家

符合上述條件的玩家即可入場，反之不符合的玩家必須在原伺服器將角色養成到具有資格才可。一回用的門票是在角色昇到一定的等級時免費透過郵筒寄給玩家。

《紅月千人斬》進行方式



《紅月千人斬》是以90分為一單位進行的新玩法，而且24小時運行時一天可有16次的場次。前30分是本伺服器與《千人斬》伺服器之間，可自由移動的等待時間及遊戲進行準備時間。這個時間會對遊戲進行的說明會自動秀出來，對初次參加的玩家可簡單的了解遊戲的進行方式，也可利用此時間擬定戰鬥策略。過了這30分就開始進行遊戲。

最初30分（Round 1）是將自我角色的養成時間，各玩家再為「千人斬」所製作的專用地圖上（千人斬1廢車廠、千人斬2住宅區、千人斬3鬧區、千人斬4撒哈拉、千人斬5喜馬拉亞），以獵殺怪物為基礎，將力量、敏捷、意志、骨氣、名譽值等的能力值，朝希望的方向調整成長、提昇。

在《千人斬》內只要一次的失誤就會讓其他的玩家逮到機會殺掉自己，所以事前的準備是必要的。Round 1終了的話（30分後），就可以與其他玩家決鬥。從Round 2開始到最後一瞬間，如果你能生存下去並殲滅其他玩家，你將會得到特別的禮物（傳說的丹藥），而且千人斬的排行也會上升。



新英雄門





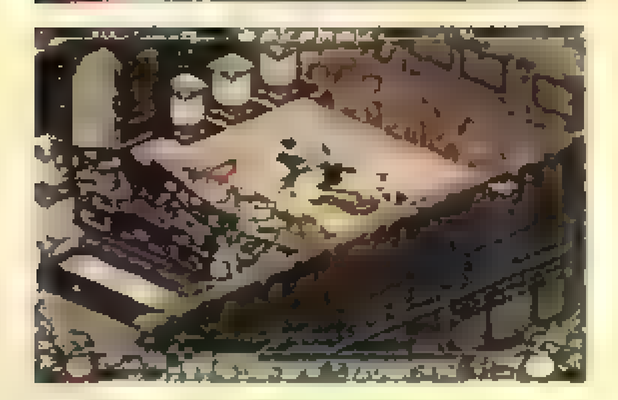
梯雲輕功真是好

看到沒有，我可是真的有實力的喔！你們不要太羨慕喔，這可是我打怪打到的密笈書，ㄟ？這是哪裡，好像有點給他迷路了，待我看來，喔！原來要這樣走啊梯雲輕功真是好



騎馬遨遊隨便繞

單騎、雙騎讓你挑，看到美女的時候，不要忘了要換成雙騎的，免得美女上不來，丟臉喔



家族關係讓你靠

爸，我剛剛在外面被人嗆聲，他說我是肉腳啦！你要幫我去討回公道喔，不然我叫媽唸你到不行僂



武術修為一把罩

在新英雄門的武術修為的練法，可真的算是獨具一格，筋力、敏捷、持久和本源真氣都有各自的表達方式，人物栩栩如生，真是讓人大開眼界啊

最正統的武俠網路遊戲

詳情鎖定 www.herogate.com.tw

你就有機會參加今夏武林最大的盛會


童話大不同：
無盡的童話任務
超可愛的玩家角色任你選
五種無敵幻獸功能
隨心所欲的職業技能
今年暑假最卡娃伊的線上遊戲
童話王國
F A I R Y L A N D
http://fairyland.lager.com.tw
©2002 Lager Interactive Inc. All Rights Reserved.


挑戰你的
愛情幻獸魔力值
1 無盡的童話任務：
2 5種無敵幻獸功能：
3 自由大國度的職業技能：
4 超可愛的玩家角色任你選：
童話王國
FAIRYLAND
©2002 Lager Interactive Inc. All Rights Reserved.



童話王國



預定推出日2002 7月

＊遊戲類型　連線角色扮演　＊研究製造所　雷爵資訊　＊販賣流通所　未定　＊科技需求　PII 300、64MB

似曾相識的故事

古老的米司特里亞大陸上共有三個國家，由北而南分別是菲洛爾王國、路加斯王國及克拉芙王國。而長久以來，三個國家都是和平相處，甚至在一千多年前，一國統一了曆法、貨幣等制度，但是近十多年來，路加斯王國與其他兩國卻開始有些零星的衝突，原因是兩國皆聲稱邊境地帶的村莊受到路加斯王國的攻擊，有趣的是，路加斯王國也指出邊境地帶有受到其他兩國的攻擊，並認為這是克拉芙王國跟菲洛爾王國想要聯合攻擊路加斯王國的藉口。



魚貨店及店舖

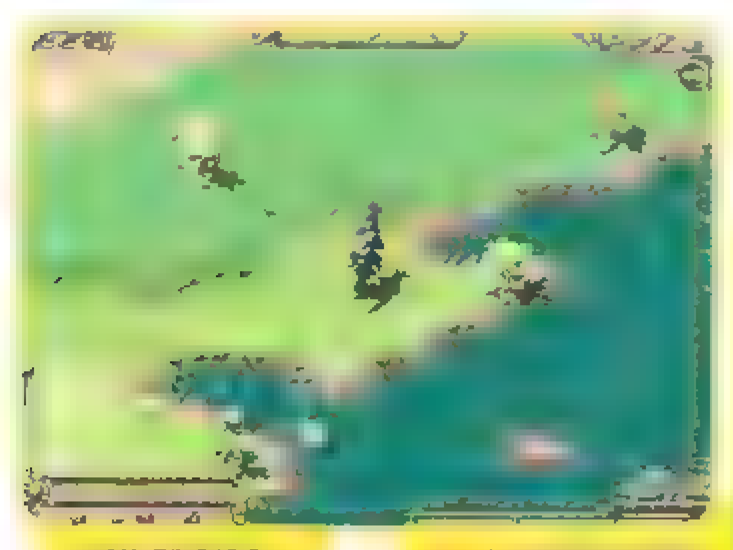
裁縫店和裁縫機

故事中的男女主人翁其實是路加斯王國的王子與公主，兩人在出生不久後，其父親格雷六世的親弟愛倫發動政變，殺害格雷六世，王妃將兩名嬰兒託付給侍衛隊隊長及國師這兩名忠心的屬下，趁慌亂之際，避開愛倫所派出的追兵。同時，為了避人耳目，兩人各帶著一名嬰兒，分開逃亡，兩人苦心教導肯特與蜜拉，希望肯特與蜜拉有朝一日可以為父母親報仇。

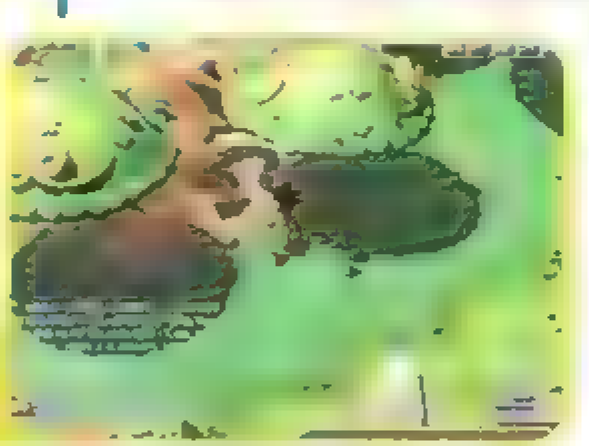
兩種職業公會任您選擇

每個人物都可以加入兩種職業公會，一個是工作職業公會，一個是戰鬥職業公會。工作職業公會只要有錢就可以加入，加入後，只要完成公會指定的工作，就可以在付錢後得到公會的認可，取得工作合格證書，並可以在工作場所使用效能比較優越的工作機台或條件，所以不論是在工作成功率和報酬的取得，都會有一定的幫助。

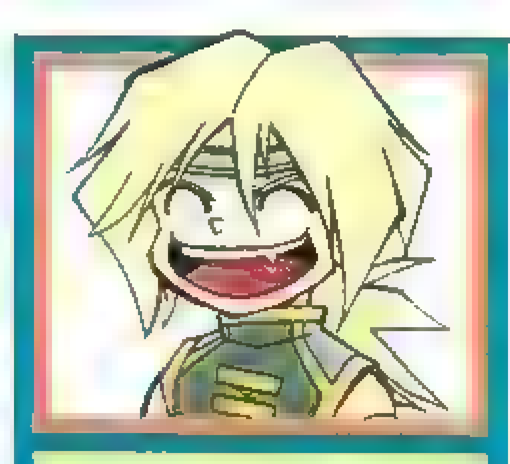
而戰鬥職業公會可分為三種，戰士公會、法師公會及祭司公會，每加入一種職業公會都可以從公會中學習三種新的職業技能，這三個技能會大大影響到每個人的戰力，使得這個世界產生三種完全不同的戰鬥方式。



遊戲測試



人物奔跑模樣



小尼：在遊戲《童話王國》中，描述在很久以前，人類的文明已發揮到極高的程度。那時的人類，為了讓生活更加的便利，開始利用生化科技，大量地製作人造生物。隨著科技的發達，這種人造生物的智慧也越來越高，可以幫助人類做很多事情，後來由於外型越做越可愛、精緻，也被拿來當作寵物飼養，後來這種生物就被人們稱做「幻獸」哦！

小藍：那像我這種性格！^^我比較像什麼獸呢？

小尼：你哦！你比較像是索特王的「召喚獸」^^！

（遠遠傳來索特王的聲音：小藍你跑到哪去了～）

網路版玩家之主要目的

玩家在這個世界中，最主要的目的便是要協助肯特與蜜拉，共同尋找四方聖獸來打敗邪惡的幻獸。不過由於尋找四方聖獸的任務過於艱難，絕非玩家一個人的力量可以完成的，所以玩家在遊戲中勢必不斷地進行各式各樣大大小小的任務，來獲取更多的資訊與NPC的協助。這些任務或大或小，但是都有某種程度的關連，這些就要端看玩家們的能力與是否能團結合作了。





可愛動物大集合


劍世霹靂二
決戰四魔皇
愛落紅塵心已死
持刀抱劍了一生
四魔皇荼毒中原百姓
血肉長城戰役頃刻來臨
素還真帶領群雄直攻血肉長城
這場關係著中原武林的大戰
正需要你的奧援!!
霹靂多媒體
PILI MULTIMEDIA
雷爵資訊股份有限公司
台北縣中和市中和路336號7F (02)2925648
雷爵


傲世三国
FATE of the DRAGON
赤壁之战

臥虎藏龍之青冥劍

電影正宗PC電玩版風華再現，中國武俠愛情風極致電玩大作

王度廬小說改編

電影漏網精彩劇情 一次全部露！

李慕白未修成正果前其實是個痞子！俞秀蓮年輕時也是個淘氣女生！李慕白的師傅江南鶴與碧眼狐狸間有過一段情！玉嬌龍寧願斷絕父女關係，也不願下嫁大元帥年羹堯義子魯君佩。武當、少林及華山三派間的爭鬥，前後四代20年間的武林恩怨，一次演給你看。

扮演大俠不稀奇，扮演俠女才夠辣！

首創女主角扮演系統，俞秀蓮與玉嬌龍隨妳自由選，眞實體驗女俠感情心事，與李慕白和羅小虎一同出生入死，要炫要辣隨你開心。

「特殊任務」滿足「特殊嗜好」玩家

透過與NPC及村民的對話，會隨機出現特別任務要求，完成任務後可以得到相當的報酬或特殊寶物，喜歡賺錢及練功型的玩家可一定要試試

全動態場景地圖令人嘆為觀止！

採用全動態影像處理技術，大漠孤煙、雲彩的變化、花間飛舞的彩蝶、高空中飛翔的雄鷹、樹會隨著風搖曳、晃動的光影，小河及瀑布的流水也會如眞實般流動，精緻度一極棒！

百大神器，重出江湖

「刀」、「弓」、「劍」三大武器系統，加上傳國玉璽、遁甲天書、及青冥劍這三件稀世珍寶重出江湖，多達數百種武器道具防具，想耍酷就看你的本事！





超炫格鬥戰鬥系統，超大屏幕戰鬥畫面

採用格鬥式戰鬥系統，不再像以往只能在一個螢幕上殺來殺去，戰鬥地圖將擴大到2至3屏，當戰鬥人物被震飛時，或是使出大絕招時，屏幕畫面將以人物爲中心跟隨移動，就像看電影一樣的爽！

戰鬥招式，炫麗奪目

俞秀蓮的雙刀、李慕白的劍氣點穴、羅小虎的神弓、碧眼狐狸的暗器，交鋒時整個畫面都會隨之震動，劍氣及刀光四處流竄，效果華麗非凡！



羅小虎
獨特招式：
長虹貫日、九弧震日



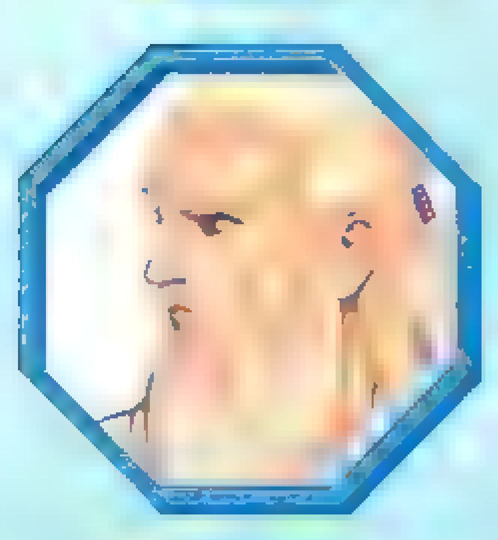
玉嬌龍
獨特招式：
雙飛蝴蝶、氣吞丹霞
、石破天驚



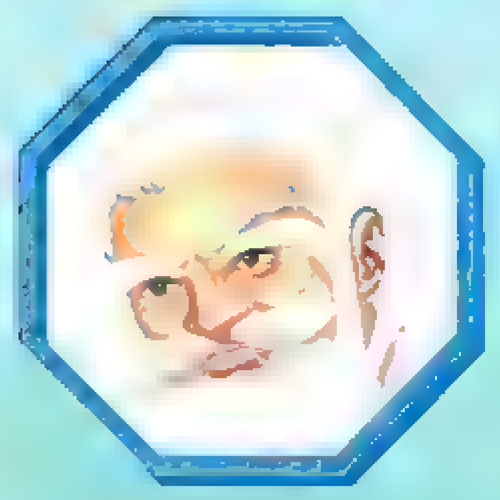
碧眼狐狸
獨特招式：
暴雨梨花針、火流星



年羹堯
獨特招式：
光芒萬丈、天火神刀
、雲龍抖甲



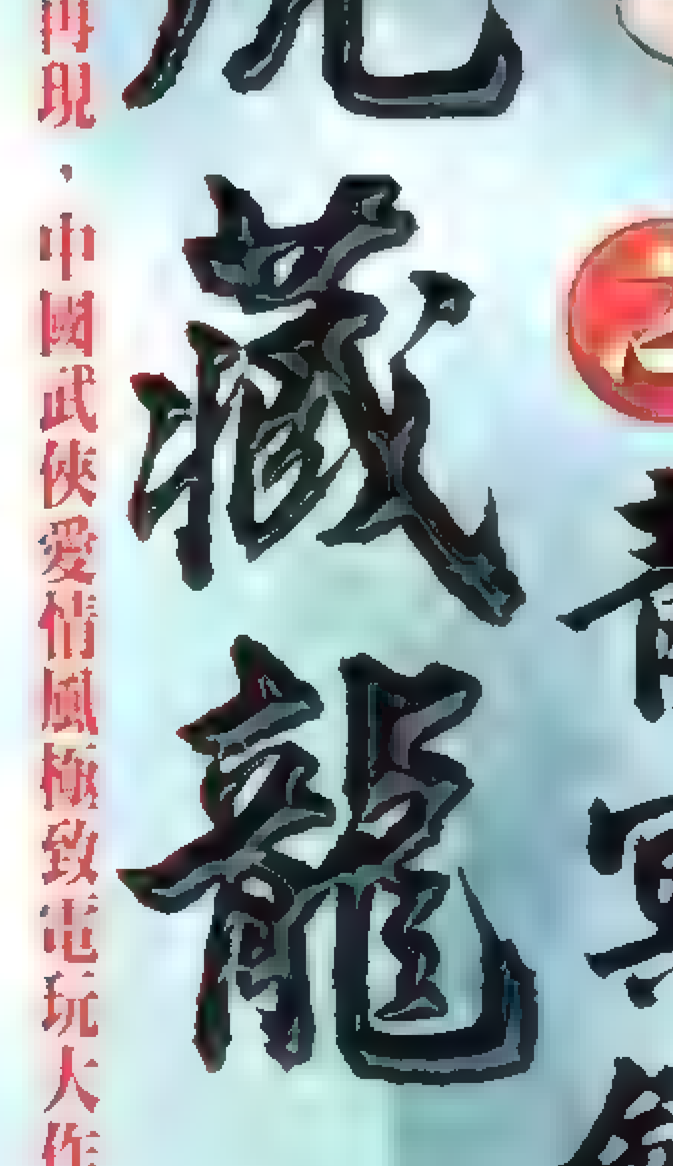
江南鶴
獨特招式：
九華劍法，
點穴術。



華山老人
獨特招式：
因為太利害了，
讓玩家自己去發現。

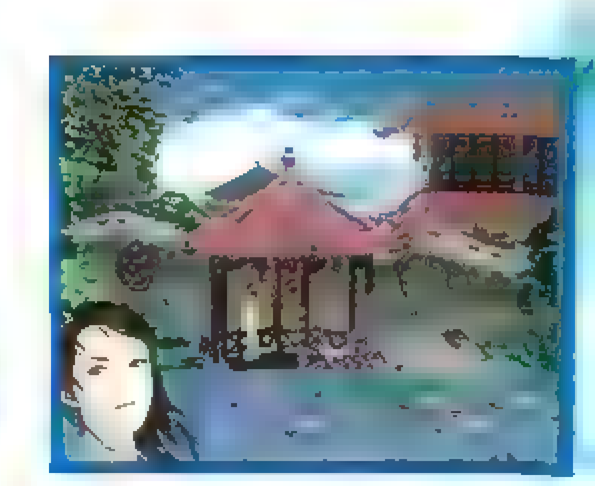
王度廬小說改編

電影正宗，電玩版風華再現，中國武俠愛情風極致電玩大作



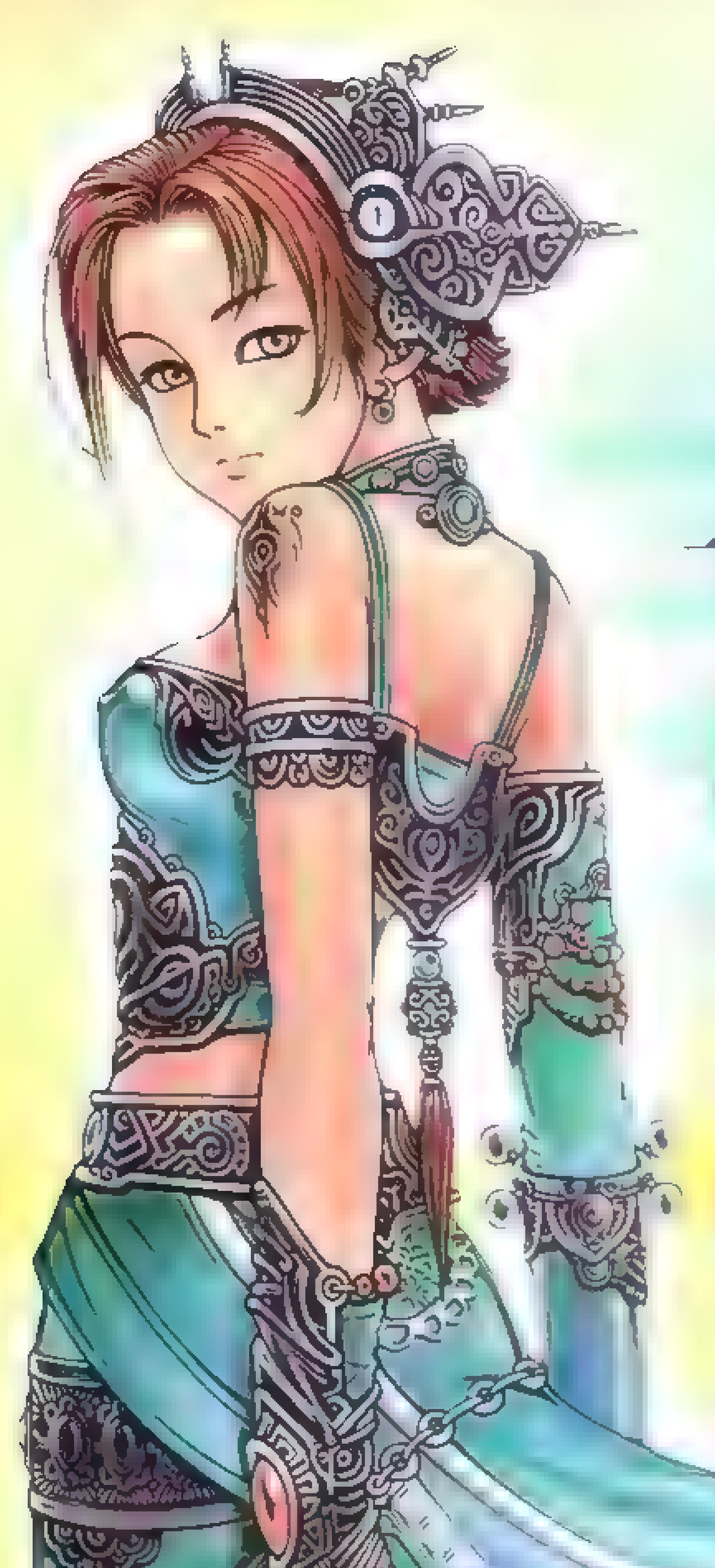
李慕白
九華派第三代傳人
擅長武器：劍
獨門招式：雲如山湧、落英飄飛
、白虎奔雷





研發製作 RAYS 新瑞獅

新瑞獅多媒體
http://www.raysgame.com.tw



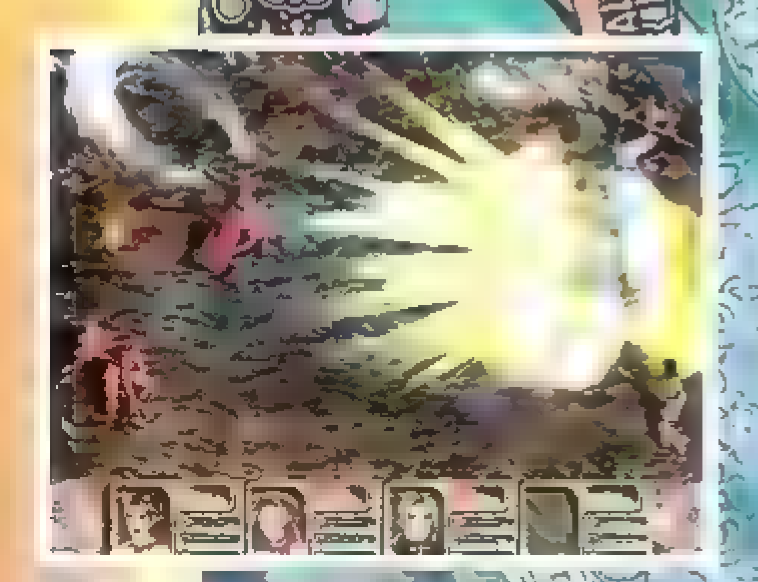


一段古老而神秘的驚世傳說

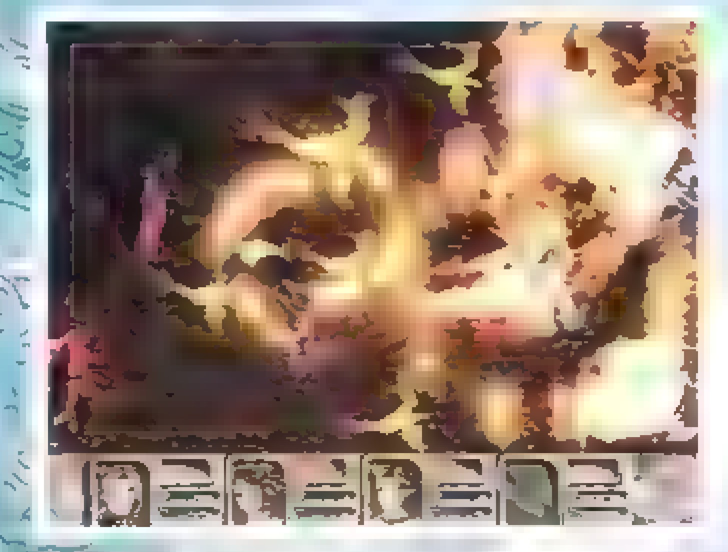
一段淒美而動人的神魔苦戀

2002年8月來勢洶洶

- 淒美的神魔生死戀
- 炫光四射的戰鬥系統
- 獨創的「解手印」法術戰鬥法
- 首創人神合一的「降神術」魔幻變身系統



施展大絕招畫面炫麗奪目



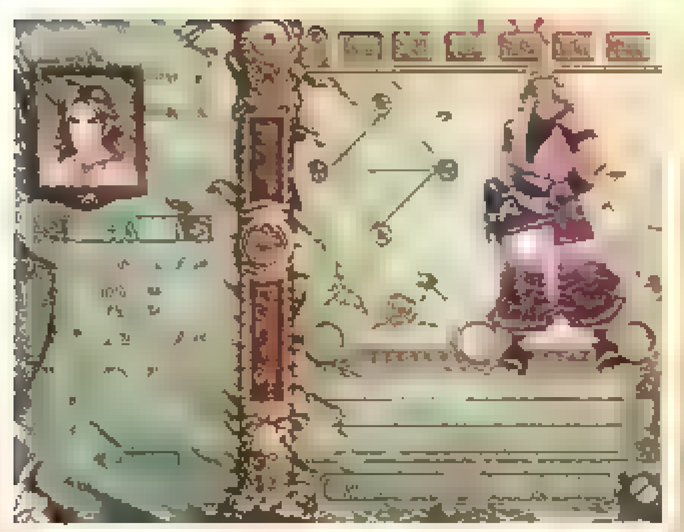
[illegible]



生動活潑的遊戲畫面

神魔傳

- 隨心所欲的遭遇戰，練功更EZ
- 引進全新的「感情系統」，互動更人性
- 真實及多視角的動態場景
- 首創「真實世界時間系統」



清[illegible]的裝[illegible]面各[illegible]性一目[illegible]

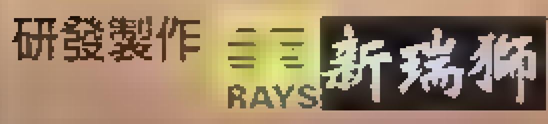


壯[illegible]江滔滔的河水[illegible]



西域特殊的[illegible]新鮮感十足

研發製作



新瑞獅多媒體
http://www.raysgame.com.tw



一段古老而神秘的驚世傳說
一段淒美而動人的神魔苦戀

藏天神魔傳

類　型	角色扮演RPG	CPU	PII-200
研發製作	新瑞獅多媒體	記憶體	64M(建議128M)
代理發行	遊戲精靈	顯示卡	可支援Direct X皆可
發行月份	2002年8月13日	音效卡	皆可
預定售價	599	作業系統	Windows 95/98/2000/ME
		光碟機	8倍速(建議16倍速)

神秘的西域高原，壯闊的戈壁大漠，千年前的一對生死戀人，輪迴轉世後能否重聚？濃烈的異域風情，加上神奧的藏天法術，一場神魔大戰就要展開　【藏天神魔傳】是一套以古老神秘的西域傳說為背景的精緻角色扮演遊戲，經由所扮演的角色，深掘自己內心對情感、善惡、生死、勇氣的真正答案。

淒美的神魔生死戀

遊戲是根據「神猴亂世」及「鎮魔圖」兩個神話故事改編。敘述冷豔深情的魔女愛上即將修練圓滿的神猴，但佛祖卻奪走了自己的最愛，展開一場驚天動地的魔女與佛祖大戰，魔女最終被鎮壓至西域一塊神秘境地。為了解救魔女，輪迴轉世的神猴成為打敗四方魔族的西域英雄——格薩爾王！他要為魔女而戰，還是遵守佛祖的約束？一場神與魔的大戰就要展開"

超讚的戰鬥系統

【藏天神魔傳】最讚的地方就是在戰鬥上面！無數場的遭遇戰與會戰等著玩家親自體驗，因此遊戲開發小組設計了數量龐大的NPC及怪物，和從沒見過的武器道具及稀奇神器，數量多達數百多種，全部傾巢而出，加上超炫的魔法特效，讓整個戰鬥畫面光采奪目。戰鬥採用即時方式進行，因此快速反應和謹慎思考是致勝一大關鍵。另外在戰鬥中還可即時的切換到戰術模式，玩家可以根據每個夥伴不同的特性設定戰術，指示進行攻擊、防禦還是補血補氣，但也可能因為你和隊友的關係「搞不好」而導致夥伴抗命！所以如何處理好與隊友的關係也是決定戰鬥勝利的要素之一。



獨創的「解手印」法術戰鬥法

藏族一直流傳著所謂的「手印」，用來加持祝福，或驅鬼驅惡。【藏天神魔傳】遊戲開發小組獨創了「解手印」法術戰鬥法，靠解開各種不同的手印來施展各種法術。玩家必須先勞記這些「手印」的「搓招」(解手印)程序，戰鬥時必須正確的按出「搓招」才能打出魔法，這點和真實的戰鬥中要先運氣再出招的程序是一樣的，若玩家因緊張而導至「搓招」錯誤，當然就只有被K的份。

首創「降神術」魔幻變身系統

何謂「降神術」？就是主角原先練就的魔法和必殺技，累積到一定的能量便可施展出「降神術」（就是請神上身啦！），被神附身的主角除了本身技能外，更可加入各種「神」的特技，主角經過「人神合一」的變身過程後，施展出的魔法更具毀滅性，當然可想而知的。玩家將可看見一系列更為華麗、更強勁的全屏魔法效果！使整個戰鬥更加豐富炫麗。

隨心所欲的遭遇戰，練功更[illegible]

除了固定劇情會出現的會戰外，所有的戰鬥採用明雷模式，野外大地圖上也有近百種不同遊蕩的怪物，要打要跑隨你開心，想練功賺錢或升級全操在自己手上。此外遊戲中更為喜歡練功的玩家提供了一套獨特的練功系統，即指在所謂特定的「心魔修練場」，可以通過冥想來與自己內心中的心魔作鬥爭，以提高自己的修行。

引進全新的「感情系統」，互動更人性

你常讓隊友衝鋒陷陣，自己坐享魚翁之利嗎？這樣的隊長在【藏天神魔傳】中是會被唾棄的！遊戲中設計了一個感情系統，透過和隊友間的對話及選擇，會影響感情值的高低及友好度，感情值越高，戰鬥時隊友越能和你合作，否則你被海扁時，隊友可是會在旁邊笑你的。感情值除了影響戰鬥外，根據感情發展的不同情況，玩家將會得到不同的結局，想和哪個女主角在一起，全看你對「她」是否用心喔！

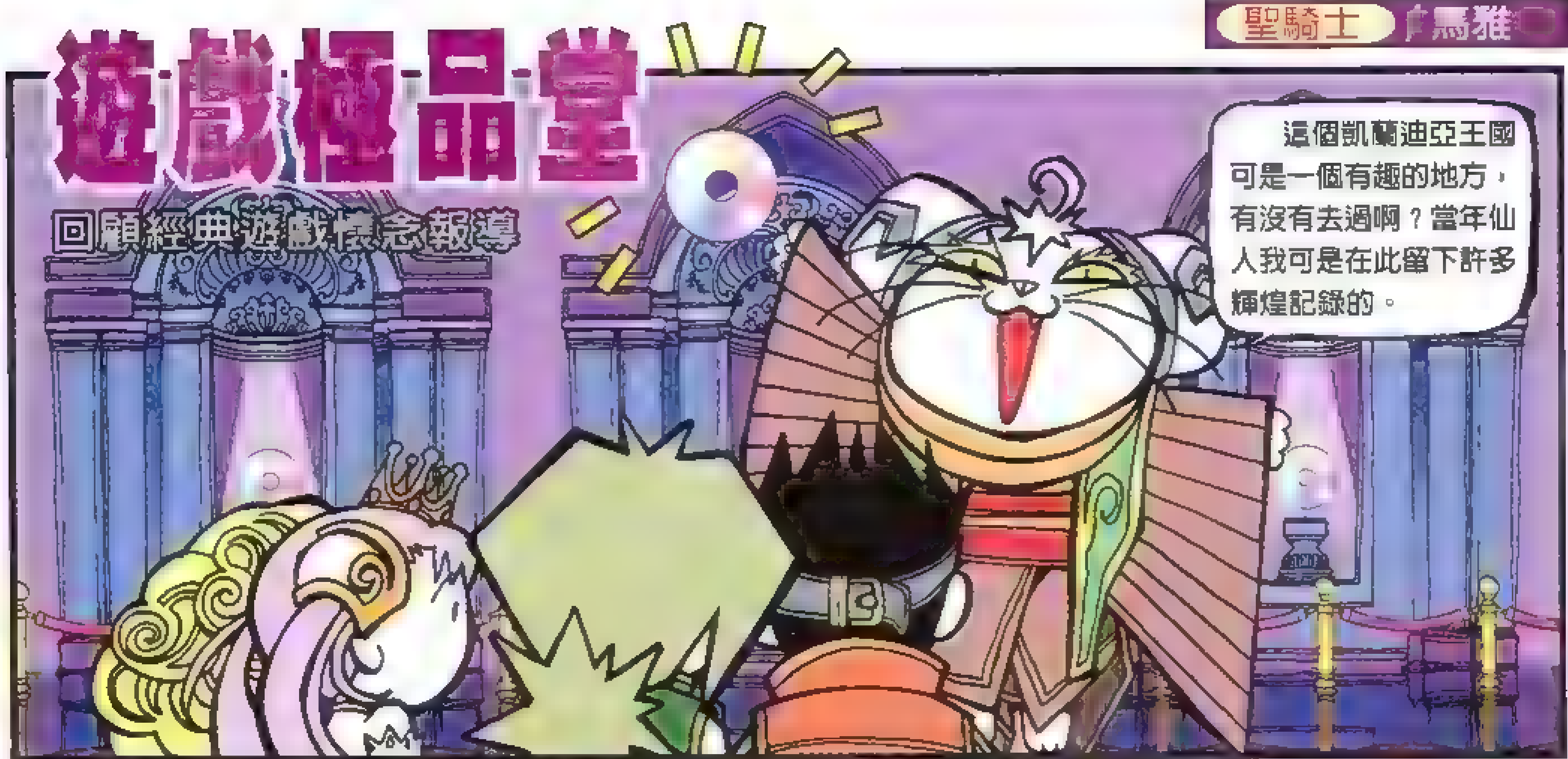


逼真及多視角的動態場景

世界屋脊——喜馬拉雅山上的湖泊雪景、藏式風味建築的街道、或是不達拉宮神廟，以及雅魯藏布江，透過即時動態效果及多視角變化，西藏高原上每一處的極盡之美全部盡收眼底。另外除了可看見黑夜白天、颳風下雨、酷暑大雪的情景，玩家也可以體驗雲彩的變化、湖水的流動、涼爽的清風、搖曳的光影、飄渺的煙霧效果等變化，讓你更真實的感受香格里拉之美。

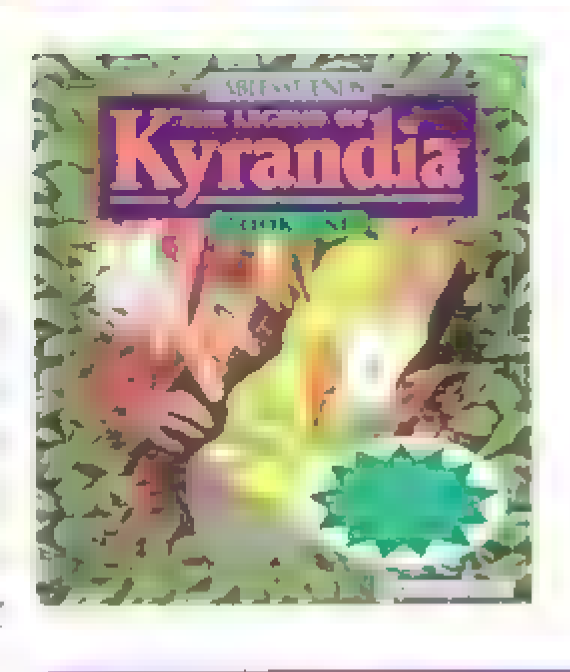
首創「真實世界時間系統」

就算是關機，遊戲世界裡的時間仍然繼續在走！真有這麼神奇嗎？遊戲首創「真實世界時間系統」，玩家所看到的這個遊戲世界的人們都有自己的生活方式，一個放羊的牧民，早上太陽剛出來的時候趕著羊群從家_出來，穿過村莊，來到山上放羊，到了晚上太陽落山的時候，他又會自己趕著羊回家休息，他絕不會在晚上出來放羊。真實世界的十六分鐘為遊戲世界的一天。除了以「日」_單位的天氣變化之外，真實世界系統更做到了以「季節」為單位的氣候變化，同一個場景會依季節出現細雨、飄雪、大風、烈日等天氣變化，夠炫吧。



凱蘭迪亞傳說系列

冒險遊戲的顛峰



◀凱蘭迪亞傳奇首部曲封面

AVG這個逐漸消失的遊戲類型曾經也擁有一段輝煌的風光歷史，除了曾經介紹過的「國王密使」系列是貫穿整部冒險遊戲史的不朽鉅作之外，「凱蘭迪亞傳奇」系列作品更可算是冒險遊戲中最穩成熟的系列作品，這兩部鉅作再加上轟動一時的「猴島小英雄」系列還被譽為冒險類型遊戲中的「三劍客」。此系列中的三部作品主角皆不同，第一代是站在正義一方的男主角布蘭登（Brandon）來進行的，第二代則是一代中的NPC煉金術士謝西亞（Zanthia）成為遊戲的領導角色；最特別的是第三代，主角是由遊戲中的大反派小丑弄臣瑪爾寇（Malcolm）擔綱演出，讓玩家可各自站在不同的角色依照自己的觀點來進行遊戲。

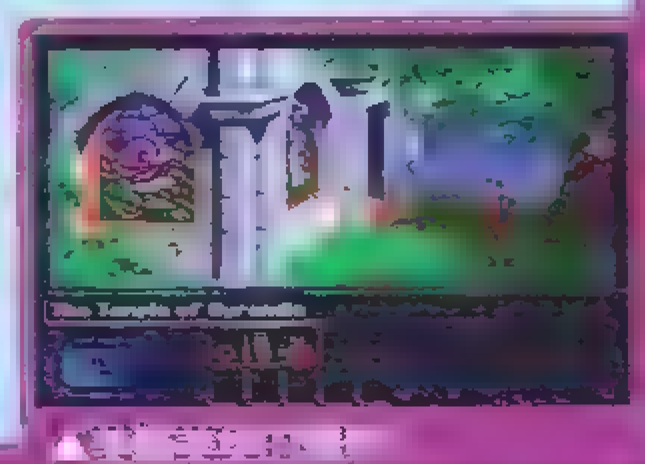
發行年代：[illegible]

凱蘭迪亞傳奇1（The Legend of Kyrandia）

此部作品是凱蘭迪亞傳奇三部曲中的首部曲，故事發生在凱蘭迪亞王國這個充滿魔法的島國家中，由於心地險惡的宮廷弄臣瑪爾寇（Malcolm）[illegible]，使得整個凱蘭迪亞大陸幾乎消失了一半，許多無辜的人民與主角的祖父[illegible]（Kallak）也被他施法石化。玩家扮演的角色是王國的王子布蘭登，在[illegible]協助，並靠著巧手精靈、女祭司[illegible]的幫助解開了重重難題，也順利將罪魁禍首瑪爾寇重新封印。

這款遊戲的故事背景雖然相當簡單，不過整套遊戲[illegible]相當完整豐富，再加上數量十分龐大的場景變化以及動聽悅耳的背景音樂，自然[illegible]這款遊戲[illegible]有趣，在謎題的部份也多半設計得[illegible]容易解答，不過玩家最好對於各種[illegible]，如紫水晶、橄欖石、紅寶石、鑽石…等有相當的了解，否則對於一些謎題只能不停地試誤（trial-and-error），由於遊戲中出現的寶石多於謎題所需的數目，再加上這些寶石的擺放位置是隨機改變的，因此可不是一邊拿著手中的攻略就可輕易過關的！除了寶石的選擇問題較不容易解決之外，其他的謎題都不難解決。

在這個充滿魔法的幻想國度中，絕對看不到如同現今遊戲中的血腥與暴力，即使是遊戲中的大反派角色瑪爾寇，也只不過是個愛作怪的小丑弄臣，這種乾淨的世界是如今很難再找尋得到的了。





◆發行年代：1993

凱蘭迪亞傳奇 2 之命運之手 (The Legend of Kyrandia 2：Hand of Fate)



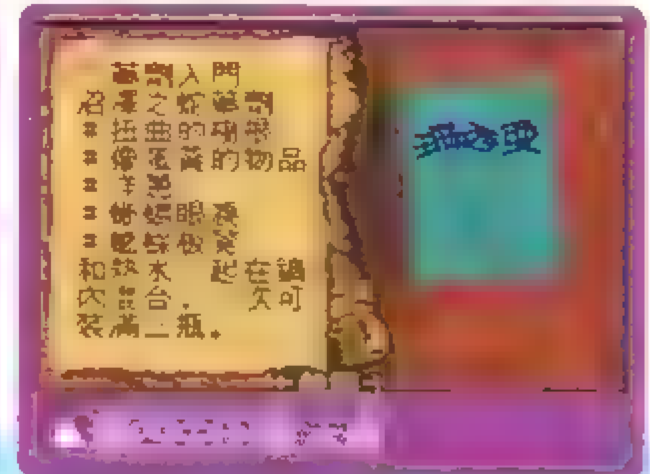
▲凱蘭迪亞傳奇二部曲－命運之手中文版封面

[illegible]代故事發生在布蘭登繼任為國王之後，曾在[illegible]代中出現過的煉金術士珊西亞成為此代故事的中心人物。由於瑪爾寇的法術使得凱蘭迪亞王國漸漸消失，經過上議院的調查發現，問題的解決方法位於世界正中央的船錨石附近，於是珊西亞便擔負起回復凱蘭迪亞王國正軌的重責大任。不過當珊西亞到此地之後才發現事情根本不是這麼一回事，原來這一切都是她的好友馬可及他的夥伴[illegible]先生所搞的鬼！玩家的任務便是通過重重難關以習得的方法解救整個凱蘭迪亞王國。



此代遊戲可稱得上是凱蘭迪亞傳奇三部曲中最成功的一部，不但在畫面以及音樂表現上更優於前作，整個故事劇情的連貫性與緊湊性更是令人讚賞不已。此代選擇以女性為主要角色，不過既性感又富勇氣的珊西亞卻出奇地廣受男性與女性熱愛，打破了少部份男性玩家排斥以女性為主角的心態。除此之外，Westwood 也運用了比前一代更具深度的幽默感，遊戲中不至於出現令人乾笑的「冷笑話」，這些幽默的對白也讓珊西亞這角色除了外型上的魅力外，也充滿了有智慧的吸引力。





由於玩家所扮演的角色是煉金術士，可想而知免不了的工作便是按照魔法書調配各種有趣的物品，這也是遊戲中最讓人著迷的一項特色。玩家可藉著調配製造出魔法書上的物品或藥水來解決遊戲中的謎題，讓玩家過過當煉金術士的癮。而遊戲中只要進入一個主要場景，女主角珊西亞就會更換身上的穿著打扮，這也是玩家們最津津樂道的特色之[illegible]。

◆發行年代：1994

凱蘭迪亞傳奇 3 之瑪爾寇的復仇 (The Legend of Kyrandia 3：Malcolm's Revenge)



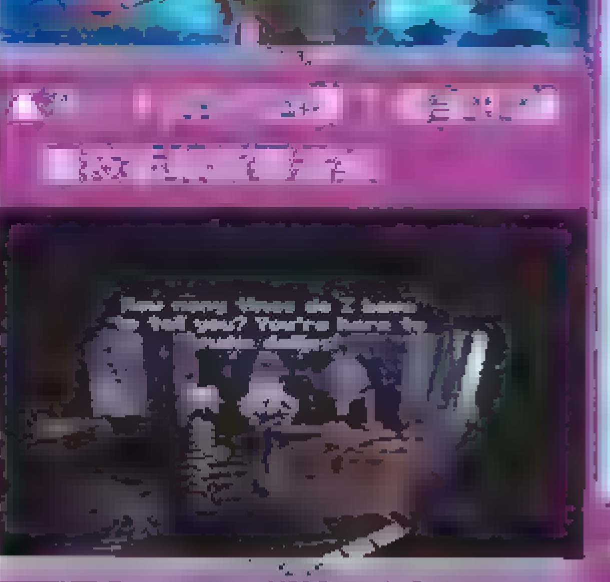
▲凱蘭迪亞傳奇三部曲－瑪爾寇的復仇中文版封面

所有人都在[illegible]，不過讓人真[illegible]！在一二代相繼打出俊男（布蘭登）、美女（珊西亞）牌之後，這次卻出乎意料地丟出了一張鬼牌，選擇[illegible]當作遊戲的主角，讓玩家可從不同的角色來了解整個故事的不同觀點。

[illegible]令人激賞不已[illegible]音樂[illegible]，[illegible]之外，[illegible]，還可聽到瑪爾寇令人莞爾的自言自語哦！在解謎方面，遊戲中的謎題比起上一代來說難上許多，[illegible]二代以來的[illegible]魔法助力，僅留下 10 格物品選項讓玩家藉著四處覓得的物件來解決謎題。有時候玩家得利用兩種或三種物品合成一種物品來使用，如此一來的變化性就相當大了，若沒有豐富的想像力有時還滿難過關的。

由於此代遊戲是三部曲中的最後一部，在原版遊戲 CD 中還附贈了一段長達數分鐘的 Westwood 小組成員出場謝幕影片，相信絕對是「凱蘭迪亞傳奇」系列作品愛好者絕不可錯過的收藏之一。





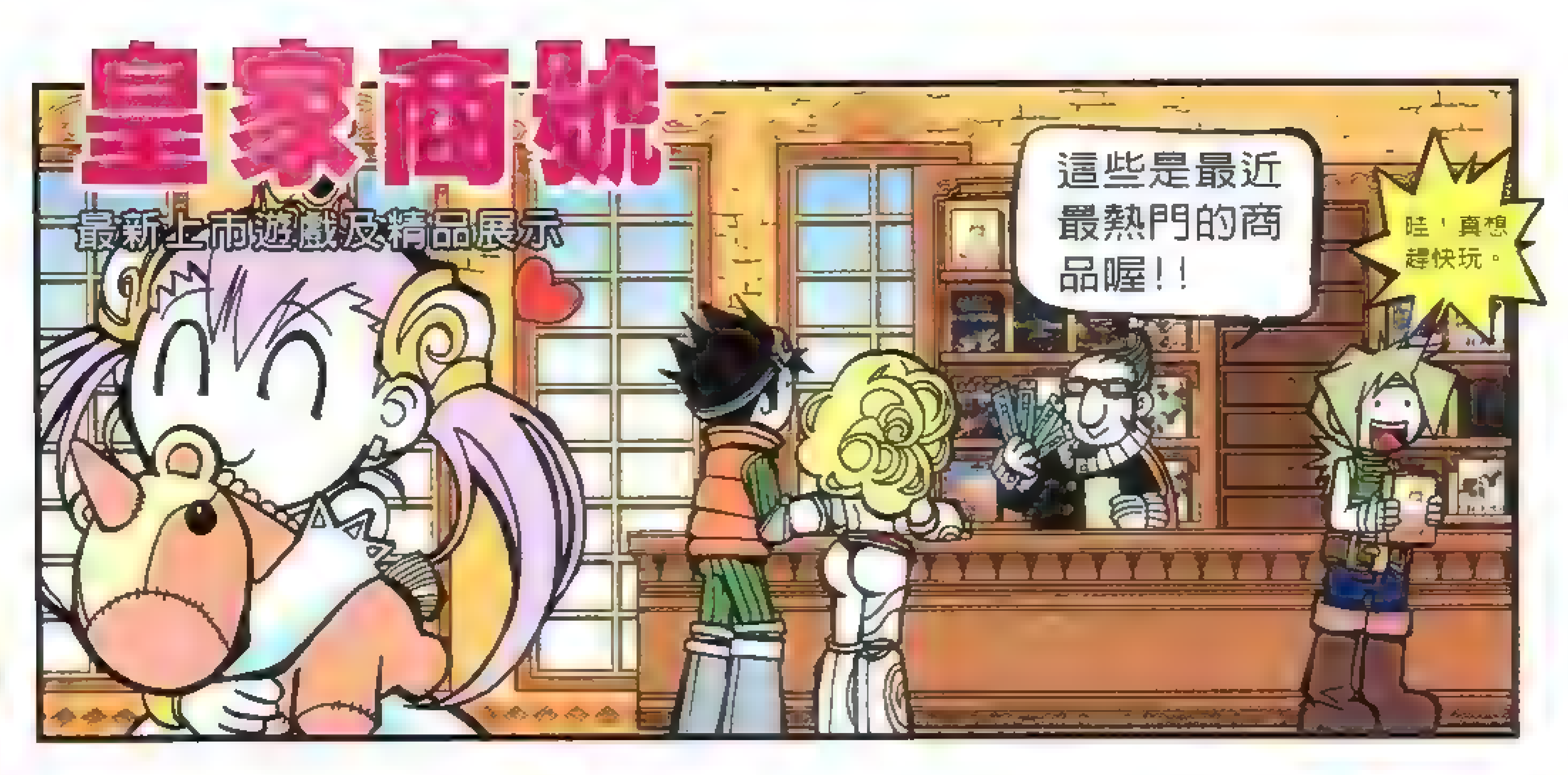


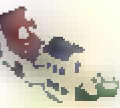


結語

皇家商號

最新上市遊戲及精品展示

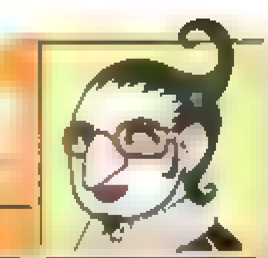




皇家商號

最新上市遊戲及精品展示

世界盃足球賽 2002



跟隨著2002年世界杯的即將開打，這款以世界杯足球賽為內容的遊戲，也順勢的在開打前推出。這款遊戲是唯一獲得2002世足賽官方授權許可的遊戲，它的許可項目涵蓋了晉級參賽的32支隊伍的隊服和其他正式球員的資料、由三隻不同色彩，精靈合組成的吉祥物，以及二十個分別座落於日、韓的世界盃比賽會場。在遊戲中，每一個參加世足賽的明星球員，都有極為精細的繪製，而你也可以憑著簡單的操作，就用這些明星球員做出種種高難度的動作。

雖然熱愛運動遊戲的玩家，算是少數的一群，但是藉著世界杯的熱潮，我看這款遊戲會越賣越好的。



末日危城 Dungeon Siege



末日危城是一款受矚目的大型角色扮演遊戲，遊戲中不僅以全3D的架構，提供[illegible]單人遊戲，並且還能支援最多8位玩家，共同進行冒險的多人連線遊戲方式。這款遊戲的場景設定是在一個龐大且連續性的3D世界，在旅程中，玩家會有許多[illegible]，從[illegible]的[illegible]於世界最[illegible]的地底城，[illegible]，玩家可在[illegible]探索各種[illegible]世界，[illegible]人的[illegible]

大型RPG一直是市場上的主流。這款擁有優良血統保證，加上大力行銷的作品，相信一定會有很多玩家趨之若鶩的。



● 全球大作戰(Global Operations)



這是一套著重於恐怖份子與反恐怖份子所對抗的遊戲，遊戲中收錄已包括目前全球的具知名度的景點，如墨西哥、車臣、斯里蘭卡、愛爾蘭、中國海、秘魯等十二個關卡，每一個關卡都有獨特的恐怖與反恐怖團體讓玩家扮演。遊戲提供超過三十種的超現實武器和各種裝備，如防彈衣、夜視鏡、望遠鏡和醫療包等。遊戲中每一方都有八名隊員讓玩家選擇扮演，包括醫護兵、重槍砲射手、拆彈專家、狙擊手、突擊隊員、和偵察員。

和許多知名的動作遊戲太過類似，使得這款遊戲很難在其中脫穎而出，我看哪真是不太好賣喔！



● 狂簽猛中樂透包



想體驗一下一夕之間發財的快感嗎？這款遊戲將讓你在遊戲的世界中輕易實現發財夢，遊戲中有個畫發的樂透彩券，在這裡可以當個徹徹底底的樂透迷，先在這裡打工賺錢，然後再拿著辛苦賺來的錢去玩推骨子將購買的錢變大，最後將所有的錢拿去買樂透，讓你一次樂個夠！遊戲中設計了很多大富翁的遊戲，讓玩家透過各種小遊戲大致得勝，也許你獲得的只是一個數字，但是要贏得更多的獎項，便會有不同的生涯冒險！

哇，最近樂透彩在國內真是太紅了，這個遊戲趕上這個風潮，肯定會吸引一堆不買遊戲的人，大肆採購的！



● 指極星

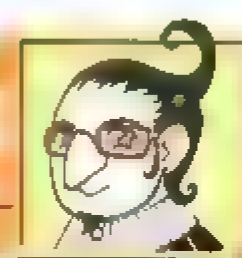


「指極星」是一款以架空世界為背景的戰術模擬遊戲，在遊戲中，玩家要扮演主角哥瑞里，目前是一名特別自衛團的隊長，隨著故事的進行，主角所屬的小隊伍將會遇到各式各樣的敵人，並與他們在各式各樣的地圖上進行戰鬥，遊戲的流程相當簡單，開始時，會先出現一段故事劇情，交代有關這次戰鬥發生的原因及地點，以及發生在遊戲主要人物之間的故事，接下來，就是到據點的城鎮中進行戰鬥的準備。

這款遊戲有一般日系遊戲畫風唯美的優點，不過呢遊戲性就差了點，只有日本遊戲的愛好者才會喜歡吧！



● 魔法危機



動作角色扮演，是這款角色扮演的最重要元素。遊戲中共有8個各具特色的世界，包括鎮上、妖精森林、溪谷、要塞、人...及魔界，他們的共通點就是都擁有鮮豔明亮的色彩，每個地方都會有不同的人物及任務，當然，還會有各種危險生物會出現並展開攻擊。在遊戲進行過程中會受到人物的牽引，隨著主角人物的逐漸發展，奇妙的魔法效果和超炫的動作會讓你完全的進入一個超乎想象絢爛美麗的奇幻世界。

結合了多種遊戲特質的遊戲，有時反而容易讓玩家印象模糊，不過還是很有特色的遊戲，應該會有喜歡的人買吧！



速食英雄～愛與勇氣大冒險～

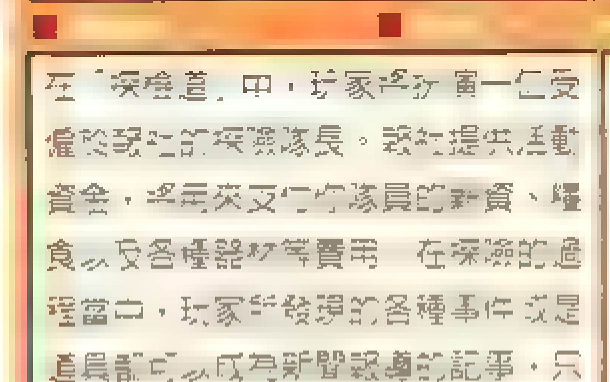


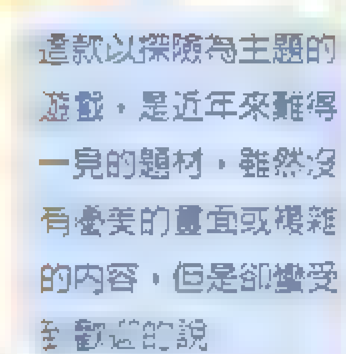
這是一款以紙牌戰鬥方式進行的棋盤式RPG，其原創為漫畫家林芝區所繪製的漫畫「勢須勢GO」，目前在TOP漫畫週刊上連載中。遊戲的主要目的，就是展開冒險，培養足夠實力後找大魔王的麻煩，以拯救公主並奪得其芳心。雖然玩家會與其他玩家所扮演的角色一起挑戰魔王，但由於只有打敗魔王的勇者才能得到公主的香吻，這時就免不了會與其他對手槓上，甚至會互相扯後腿，這種既合作又競爭的遊戲方式，正是本遊戲的最大特色。

改編自知名漫畫的遊戲，本來就有一定的支持者，在加上不貴的售價及可愛的角色造型，嗯，會吸引不少客源吧！



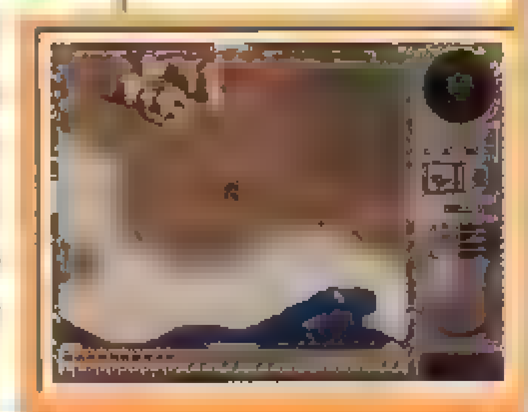
探檢道



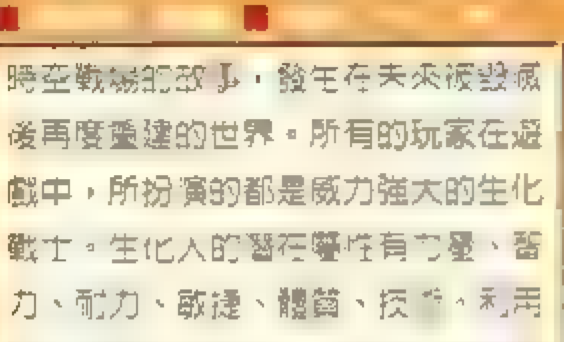


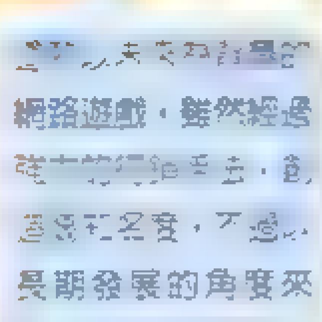
在「探檢道」中，玩家將扮演一位受僱於報社的探險隊長。報社提供活動資金，將用來支付隊員的薪資、糧食以及各種器材等費用。在探險的過程當中，玩家所發現的各種事件或是道具都可以成為新聞報導的記事，只要將這些記事寄回報社的話，就可以獲得更多的活動資金來充實自己的探險隊伍。玩家進行冒險時，首先就是要聘僱擁有各種專長的隊員，一旦加入探險隊伍，按隊員不同的能力及配置方式，隊伍整體的能力也將會呈現極大不同的變化。

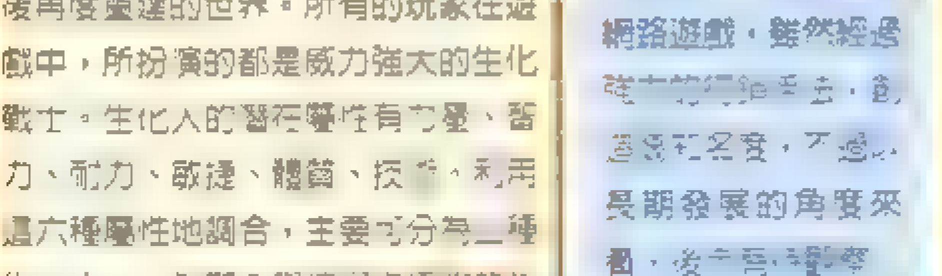
這款以探險為主題的遊戲，是近年來難得一見的題材，雖然沒有優美的畫面或複雜的內容，但是卻蠻受到歡迎的說。



時空戰場







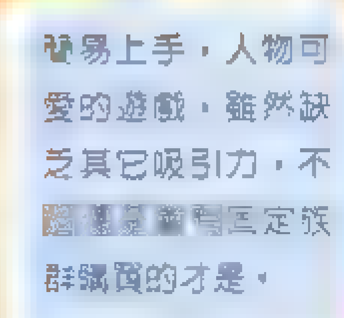
時空戰場的故事，發生在未來被毀滅後再度重建的世界。所有的玩家在遊戲中，所扮演的都是威力強大的生化戰士。生化人的潛在屬性有力量、智力、耐力、敏捷、體質、技術，利用這六種屬性地調合，主要可分為三種生化人。一為智力與技術性極佳的生化開發者；二為生化超能力者，也是具有高智慧，可利用超能力來擊潰敵人；三為強建的生化戰士，在力量、耐力的優異上，使得肉體成為們的絕對武器。玩家可就三種生化人擇一選擇扮演。

這款以未來為背景的網路遊戲，雖然經過強大的行銷手法，創造點知名度，不過以長期發展的角度來看，後續還待觀察。





風天翔



風天翔遊戲中的世界是由一張大地圖所構成，隨著遊戲進行階段的不同，將逐漸開放各種場景讓玩家冒險，在這張大地圖上面，玩家可自由穿梭於已開啟的場景，藉由此大地圖的傳送，再進入各場景，相當的方便！遊戲中所著重的部份在於如何利用紙牌與敵作戰，瞭解紙牌的特色與出牌的時機及配牌的策略，玩家將會遇上各種不同的怪物，並以紙牌來讓他們一決勝負，玩家必須懂得如何善用手中的紙牌，才能獲得勝利。

簡易上手，人物可愛的遊戲，雖然缺乏其它吸引力，不過還是能夠吸引固定族群玩家的才是。



NEW SHOP

遊戲周邊 展示區



多年前所造成的一股「青澀寶貝」旋風，直到今日還是讓很多人懷念。這個以日本為舞台的戀愛模擬遊戲，主角是位不斷轉學的高中生，在長途旅行的當中也將遇到為數共12名各種不同性格的女主角，與她們的珍貴回憶影響故事的進展，再加上是由知名漫畫家甲斐智久所勾勒的生動亮麗角色，搭配甚高的劇情才讓這套遊戲大轟動，目前依舊大量地推出各樣周邊產品，使得聲勢仍舊不墜！本次介紹是為玩家們所介紹的各項周邊產品，幾乎都是市面上比較少見的特別收藏品喔。

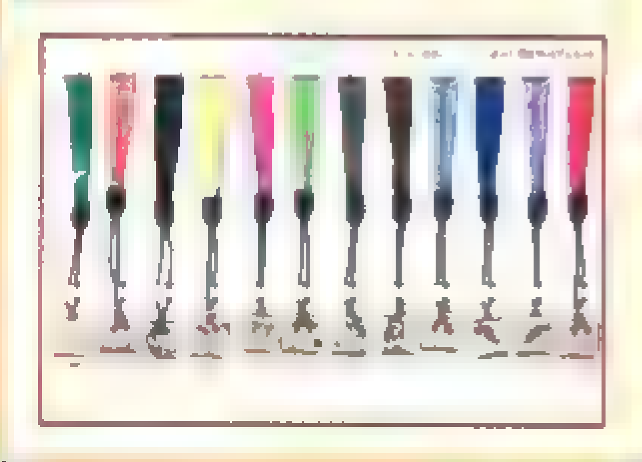
資料檔案

名稱：青澀寶貝
性別：女性，共有十二名
性格：各式各樣，剛好搭配十二星座
居住地：遍佈日本各地
特徵：每個女孩都非常可愛，總會情不自禁地想要接近她們。
移動方法：坐新幹線列車



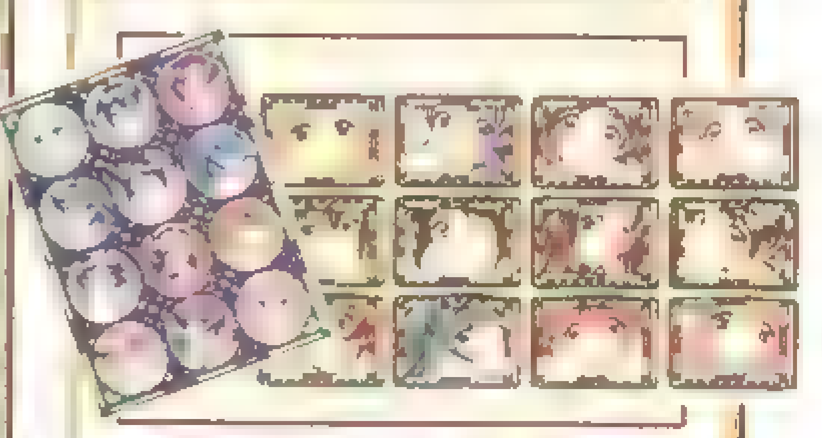
限量的手機吊飾

購買 Sentimental Graffiti Screen Saver052 的這套 windows 專用螢幕保護程式的軟件，裡面會有抽獎卷，而中獎者則贈送12個為一組的手機吊飾，所以可說是得來不易。



情人節傳情巧克力組

某電玩雜誌所贈送的情人節巧克力，雖然包裝盒裡面的巧克力是普通的口味，可是印有「青澀寶貝」的女孩之後價值就不同凡響，送給心愛的她非常適合。另外還附上一張卡片可以把表白的話語寫上去！



情人節傳情留言卡片

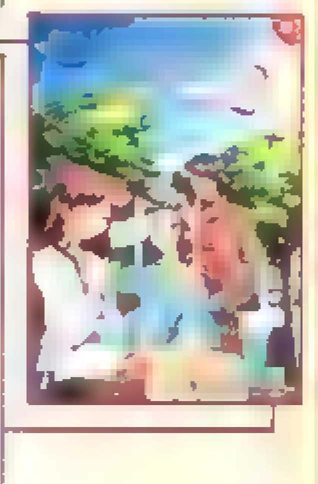
剪裁成心型的卡片，在情人節送給心愛的對方，表達濃厚的情意。



東京電玩展發放的塑膠袋

在1999、2000年的東京電玩展展出的各種贈品「青澀寶貝」系列的宣傳紀念品，在市面上是買不到的！





秋季問候明信片

最好看的四枚之一明信片，含有秋天氣息濃郁的味道，外加上女孩手握紅葉的詩意在秋季時節，送給遠方朋友談聲問候。



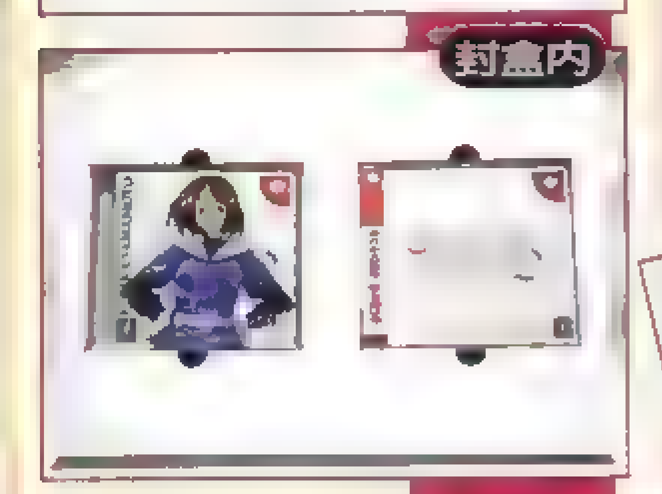
Message.0店特製《青澀寶貝2》DC版特典

商品的包裝是吸引消費者興起購買慾的一大要因，這個Message.0店特製的《青澀寶貝2》DC版特典是只能在Message.0才可以買的到。

封盒底



封盒內



可愛小小隨身包

去旅行時隨身攜帶的[illegible]袋子，可以放手帕、手套、[illegible]，相當方便與實用。

價格 [illegible] 500日圓



特製手機吊飾

十二名女孩全部到齊，一次最多可以掛上四個喜歡的女孩，讓你隨時看到她們的倩影。

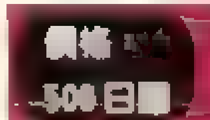
[illegible]毛巾

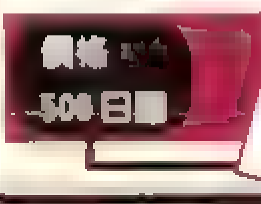
106x42公分的size，在2000年四月發售，看來雖然不太起眼，可是不久就全部售完，可見得還是有很多人喜歡這種Q版的造型。

價格 [illegible] 500日圓









冬季問候明信片

飄雪的冬季，最適宜的運動就是跟朋友一起去滑雪遊玩，快快邀約幾名知心的朋友一起共度青春的時光！



馬克杯

2001年月曆

二十一世紀的開始，就天天與「青澀寶貝2」的女孩們相伴，每天都覺得神清氣爽。這個月曆共有六頁，每一頁以兩個月份做設計，再搭配有劇情的畫面，讓愛好者津津樂道。



撲克牌

在玩撲克牌的時候還能看到美麗的十二名女孩，每張卡片還有英文的詩詞喔！



真奈美限定版手錶（附贈電話卡）

時針、分針、秒針都是鍍亮光的塗料，雖然價格有點貴，可是喜歡真奈美的人還是會毫不猶豫地買下珍藏。

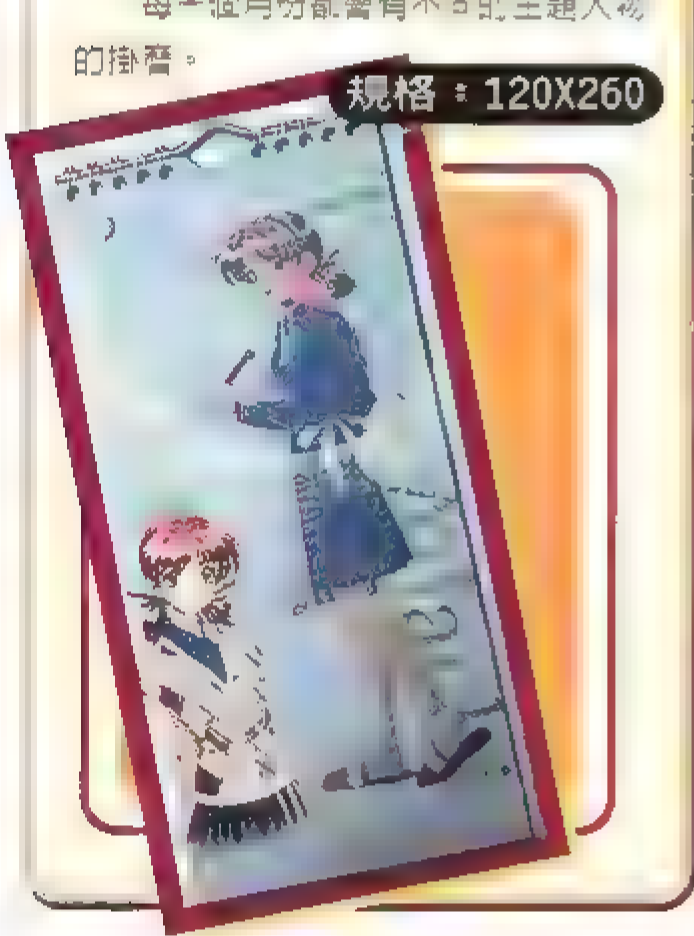


價格 1580 日圓

2001年掛曆

每一個月份都會有不同的主題人物的掛曆。

規格：120X260



小郵差加奈

精美日本原裝信紙組送給你

兼具可愛與實用的「小郵差加奈」郵件軟體，相信是許多人的最愛吧！看著加奈每天為你忙進忙出送信收信，還會早晚問候你，跟你打招呼，並且不定期的送你小禮物，還真是讓人愛不釋手呢！話不多說，阿里亮在此當場就大方的送出50組由旌豐資訊提供，特別從日本遠渡重洋來的「小郵差加奈」精美信紙組給各位國民們，嗯，數量有限，還是早點回答問題好了！





安[illegible]

1 [illegible] 2 紅色 3 白色 4 [illegible]

請在安德烈新國民調查表中，回答這個問題，阿里亮會抽出50位回答正確的國民，把禮物送給你喔！



世界瞭望台

Battle Raper

當真不騙你，本詩人玩這部作品時真是一邊玩一邊笑—別誤會了，劇情一點都不幽默，而是幼稚得可笑、低級得可笑！

DREAMS
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.illusion.co.jp/



東洋觀測站

夢幻的究極美少女格鬥！

在某個近未來的都市，最近突然連續發生了謎般的婦女暴行事件，更令人覺得不解的是，受害對象竟然都是受過格鬥訓練的年輕女性。擔任於國際特務警察組織搜查官如月丈，被賦予調查傳說中與醜聞和黑道勢力從不曾斷過的軍事組織「阿修羅」的背後黑幕。但就在最後一次的出動中，丈突然音訊斷絕，就此下落不明。就在此時，丈的義妹--如月舞毅然決然地決定探查兄長生死與否的下落，於是與兄長的原同事夏神千速攜手共闖組織深部。

然而幾個月過去，二人探索的進度卻絲毫沒有進展，在一次偶然機會裏，他們卻捲入了暗巷的暴行事件中，因此遇見了『阿修羅』組織裡最強的人工生命體--雷儂。究竟「阿修羅」與整個暴行事件背後有何瓜葛？而雷儂的真正身分又是……這一切，只能用你自己的雙拳來尋求解答了！







眾人期待的大作背後究竟是…





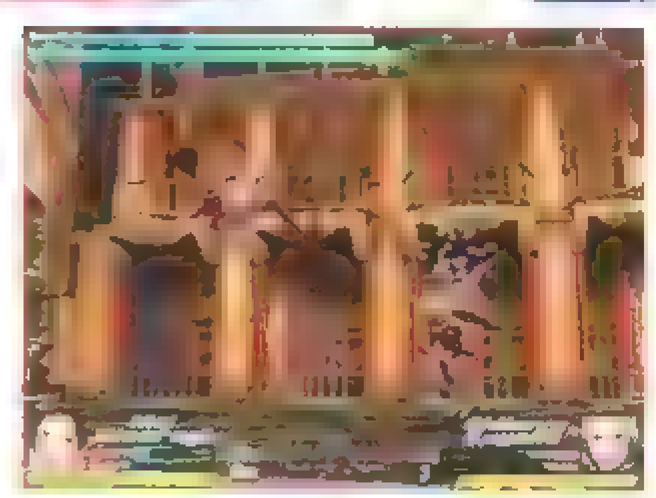
頗具巧思的勝利條件



談起美少女+3D格鬥(這裡單指3D，因為2D格鬥的先行者應該是《人形使》與《V G.》，當年同時期的ILLUSION只怕還未夠班)，便很難不讓人聯想起這陣子紅透半邊天的《Dead or Alive 3》，事實上，本作對DOA系列雖然多有借鏡，但在系統上其實比較神似SEGA的《Fighting Viper》系列，最顯而易見(也是本作最大賣點)之處便是當傷害值累積到一定程度時衣服便會爆開(雖然往後你會覺得這是很囉唆的一件事)。本作除了廢除時限要素外，更不同於其他格鬥遊戲的三戰二勝制，而是變相的單一生命計量，條件是衣服破掉二次便算輸(呃，男性的衣服是不會破的，請放心)。至於在打破場地邊界時可以躍至另一場地，這點則是明顯地取自於DOA系列，想賴都賴不掉。



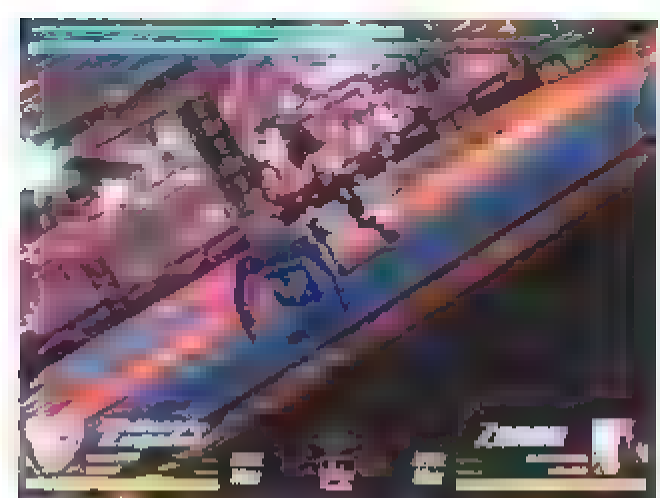






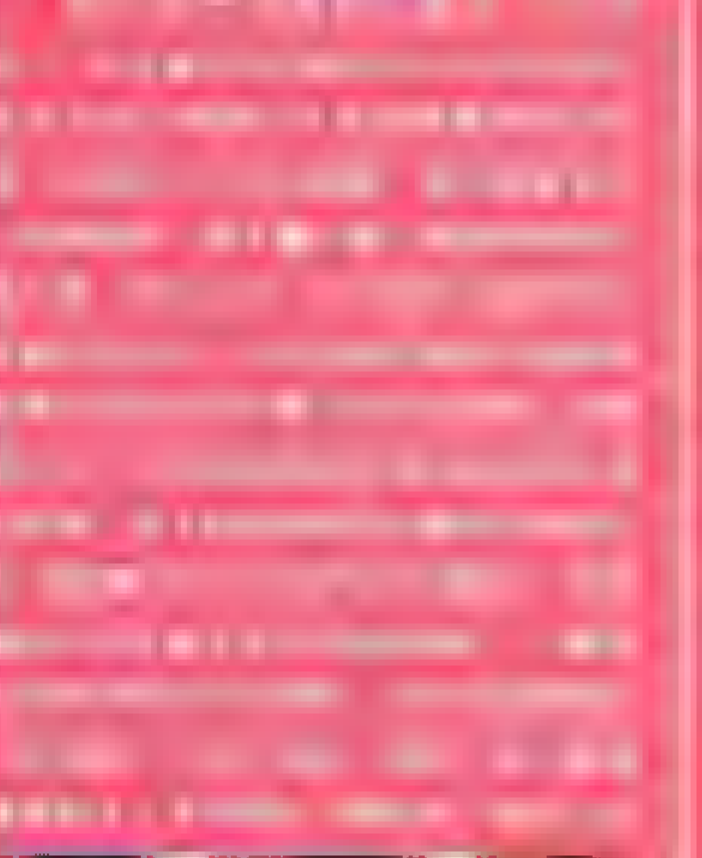




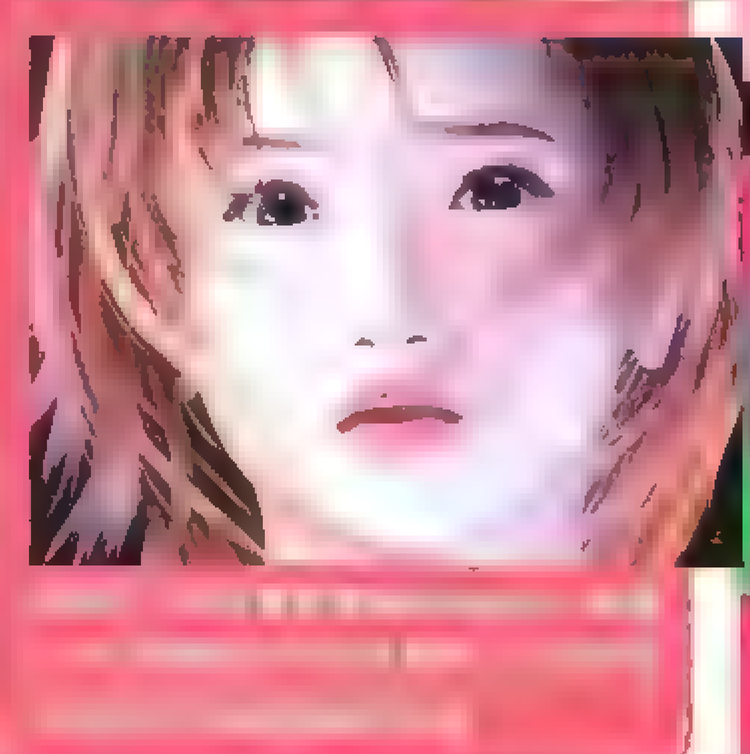




美少女至上，遊戲性次之

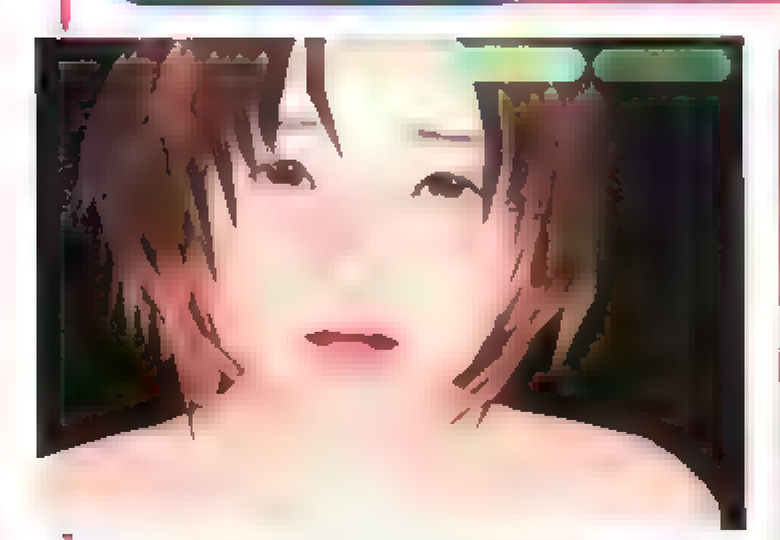






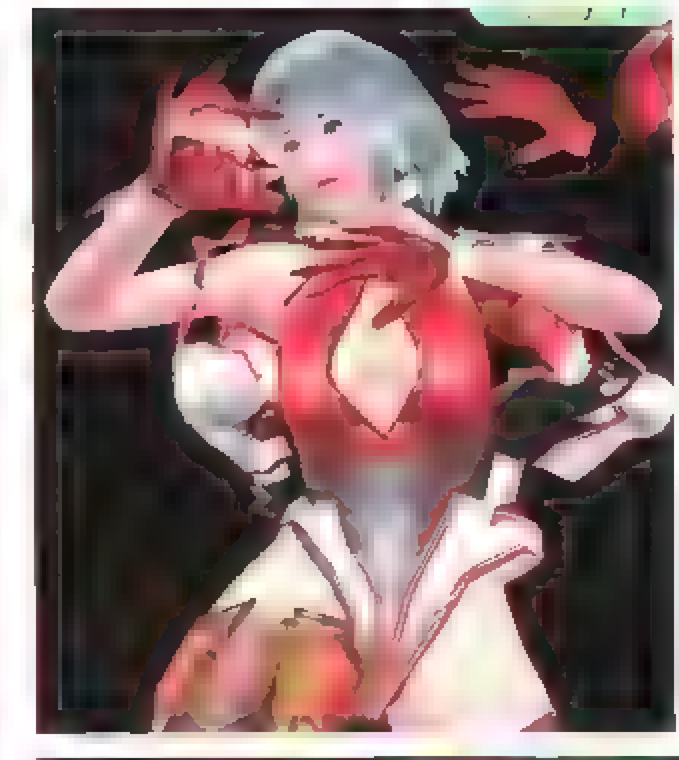


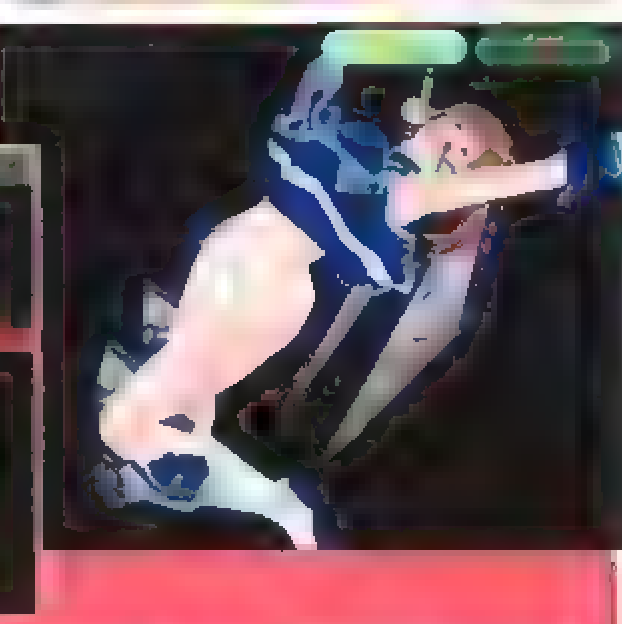
是挑逗還是格鬥！



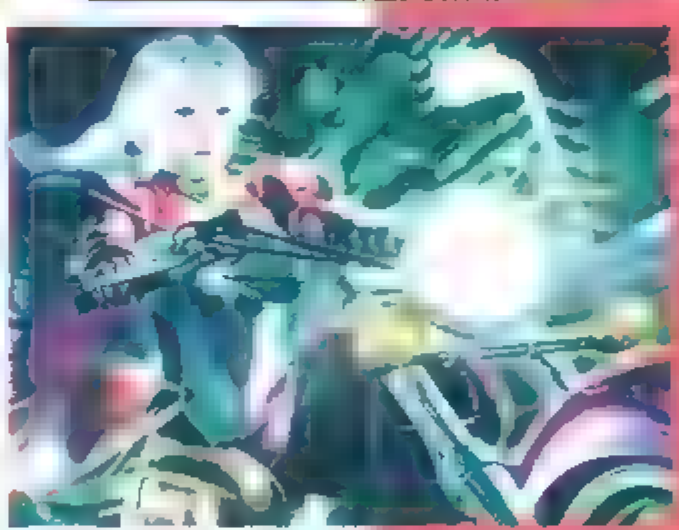
若說操控性是格鬥遊戲的第一生命，應該沒有人會反對吧。偏偏要命的是，這部作品的操控性就是奇差無比，常常會打到對不到方向不說（這時得要先後退，再前衝），竟然連最基本的跳躍動作都沒有，若說它是格鬥作品，本詩人覺得倒似3D版的《雙截龍》（後者至少還能跳咧）。更有日本的毒舌評論指出，就算紅白機上的《大相撲》，都要比這部作品來得有趣，本詩人實在是感同身受……

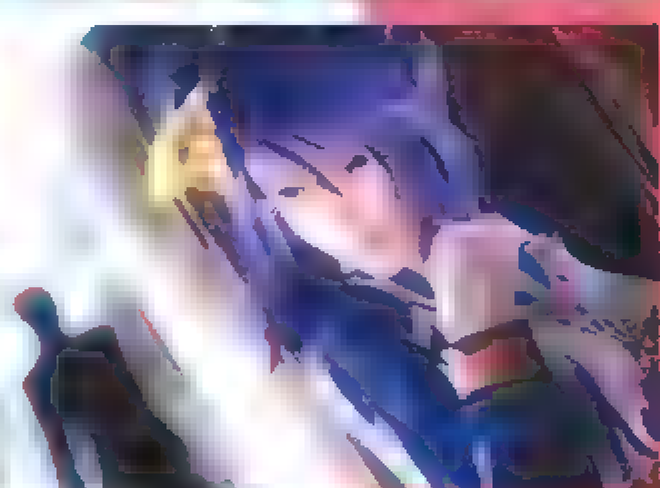
其次，另一致命的缺點則是角色實在太少了，僅有五人之多，這大概也再度創下格鬥遊戲的新低了。不過還好本遊戲中至少還有個「糸蛋」，包含有位光溜溜的超強力隱藏角色，勉強再榨出這一絲絲的樂趣。然停先大家所預期的過關後養眼畫面竟也單薄得可憐，每位角色僅一段動畫與四五張靜態圖，更要命的是還得交叉進行才得收集完全（女的要輸、男的要贏），不過這比起DOA的變態收集模式或許又算不得什麼了。本遊戲當然支援搖桿，而且強烈建議要用搖桿（特別是微較柔的），比較特別的是本遊戲也支援2P對戰哦！

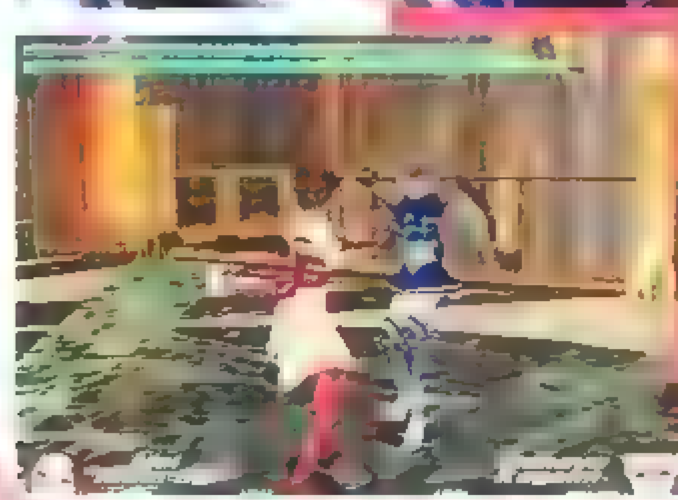




不是普通的格鬥，也不是普通的美少女







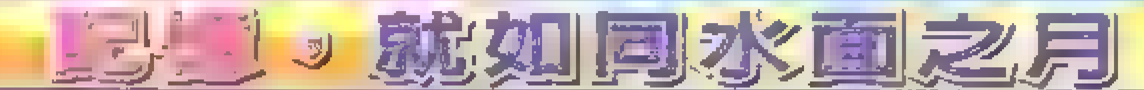


水月

白白的日光和柔柔的微風，伴隨著繚繞的知了，《水月》描寫的就是這種盛夏的感覺。倘若日文程度不是很好，這部遊戲對你來說或許會太過沉悶，那麼請在評分欄自行刪去一個音符吧。

F&C・FCOL
作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP
價格：¥8800　級別：18禁
評價：

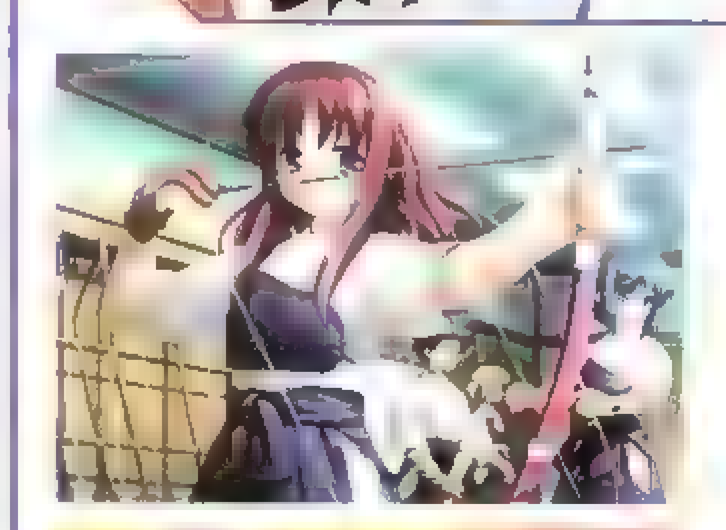
http://www.fandc.co.jp/



記憶，就如同水面之月

故事的舞台，發生在面海背山的美麗小鎮──那波町。這裡優美的自然環境彷若就像是獨立的世外桃源，一直到不速的建設公司以開發為名，將觸角伸至這裡，這才讓周遭的環境慢慢起了些變化。玩家扮演的，是一位失去記憶的少年，當慢慢睜開雙眼醒轉時，發現自己原來正躺在醫院的病床上。在身邊啜泣的，是一頭黑髮的美少女牧野那波，緊接著出現的，居然自稱是自己女傭的琴乃宮雪……

在這種混亂已極的狀況外，到底真正的實情是什麼？望著既熟悉又陌生的環境，少年是否能在這些微妙的人際關係之中，尋回自己的記憶呢？而此刻的心情，就像是水中倒映的月影，在微風中泛起陣陣的漣漪……





注重情感與對話的電子小說

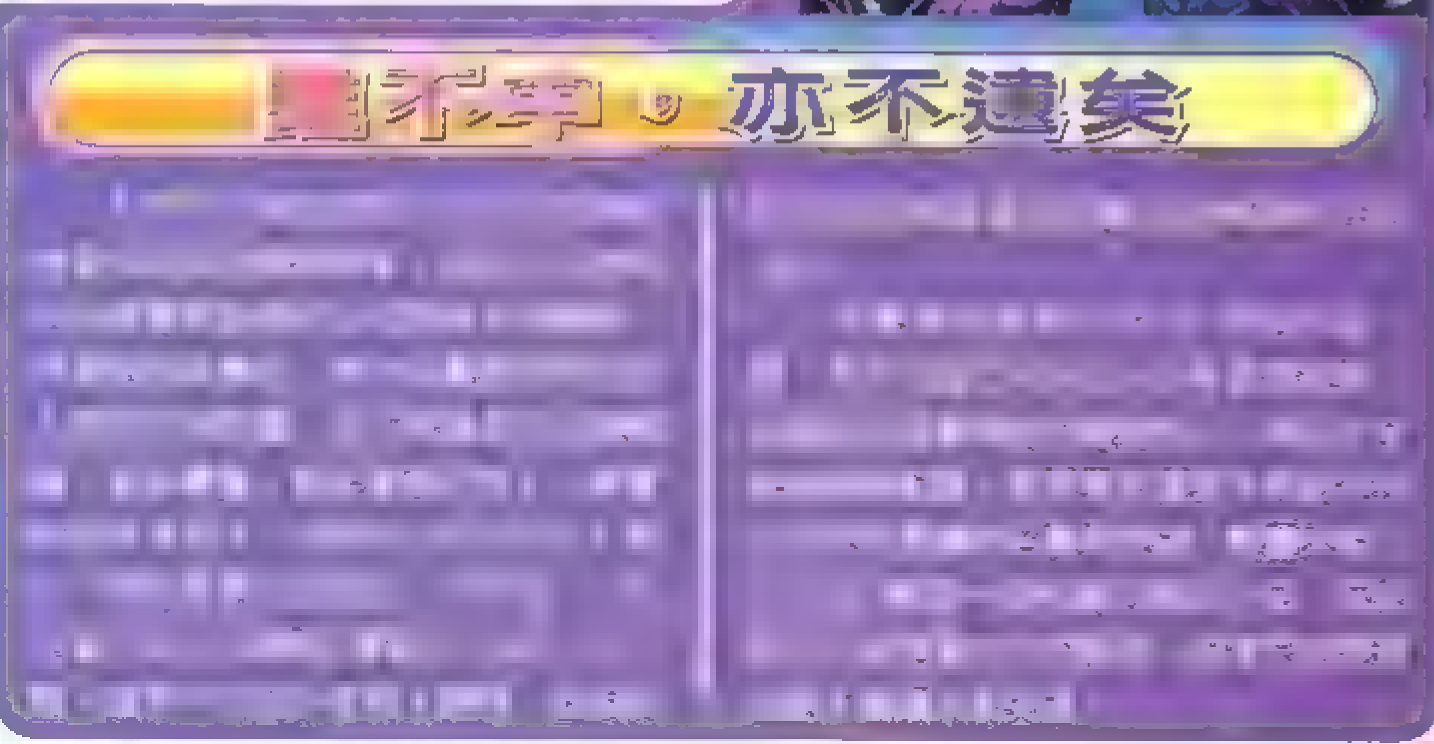
本詩人絕對相信《水月》是部備受大家所期待的作品，因為F&C集團下的FC01小組早已累積了自《同窗會AGAIN》、《Canvas》及《PiaCarrot 3》等幾部作品的口碑與人氣。比較特別的是，《水月》的遊戲型態並不像以往該公司所擅長的純愛型AVG或是養成型SLG，而是改採最單純的電子小說型態，是故在整個操作形式上亦與以往作品有著極為明顯的分野。

首先，玩家可以自由決定文字是要縱向或是橫向書寫，當然這只是訊息的表現方式，無關於遊戲本身的進行。其次，在這些訊息裡包藏了許多「關鍵字」，關鍵字會以顏色襯底來表示，玩者必須選取關鍵字進入接下來的次選擇肢，換句話說，語句的選擇會直接影響到劇情的發展變化。當然這樣的系統本遊戲絕非首創，但這樣的設計卻也還是頭一次出現在F&C的作品之中。











Wind

看到遊戲裡出現的路面電車，不由就讓本詩人想起前些日子在日本乘荒川線實現中途下車之旅的悠閒光陰。就某些角度來看，這部作品裡很多地方都是有這樣的韻味讓人挖掘品嚐的。



minori ●作業系統：J-Win98 Me,2000,XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.minori.ph/

東洋觀測站

歸還，只是新故事的開始

在離開生長的故鄉風音市十餘載之後，真與日向兩兄妹再度回到這個熟悉的街道，並且轉回到這裡的學校就讀。就和從前一樣，這裡有兩座比鄰而建的學校，在熟悉的環境下，不由讓真又想起十多年前的往事，在他離開此地前和知交的少女所訂下的約定--少女將寶貝的口琴交還給她，兩人並許下再見的願望，這也是一直讓真所掛懷的一件事。

半年後的某個下午，真去拿遺忘了東西而重返學校，此時隨風而來的口琴聲傳到真的耳朵，尋著這陣熟悉的樂曲，真在學校的屋頂上遇見了在鄰校屋上吹奏口琴的青梅竹馬鳴風美奈。「不需要特殊的力量，只要相信自己純粹的心……」

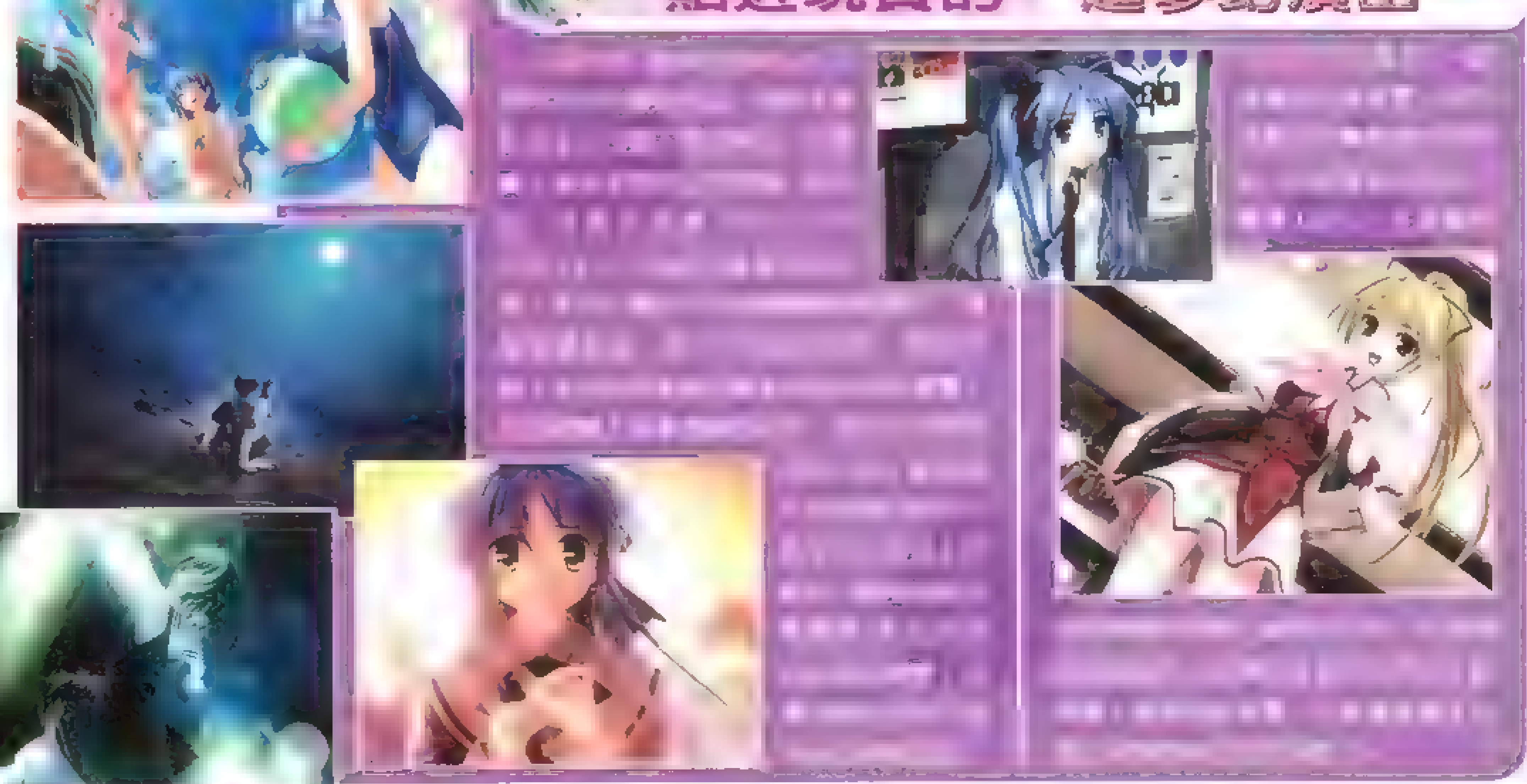








貼近現實的 超夢幻演出



趣味與深度並重的劇情結構



不可否認的，這是一部極為注重劇情描述與鋪陳的作品，整個故事劇情其實是蠻長的，劇情裡把學園型應有的劇本都搬出來了，像運動會、期中考、生日宴及祭典等等，可說精采處應有盡有。而遊戲中的劇情主要分兩部分，第一是普通的校園生活，因選項不同而決定後來會和誰步入結局，而第二部的劇情則是述說有關「力」的故事。前面曾提到，這遊戲裡每個人都有不同的特殊能力，有人可以跳得很高、有人有治癒的能力……但也有人不曉得自己的能力是什麼（主角就是，但事實上是吸收其他人的力）。故事的整體架構是由幾位角色獨立的劇本所兜起來的，是故每結束一個人的攻略，都會有解彎一些不明之處的感覺，所以還是建議想要得窺全局的玩家，得要把全部的角色路線玩過一遍。







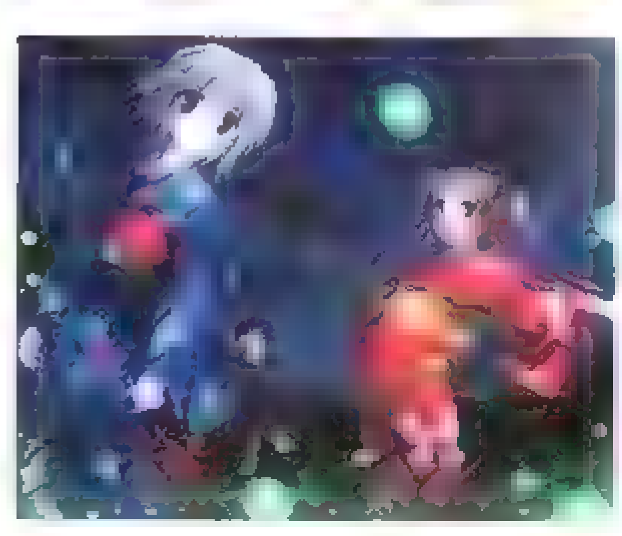


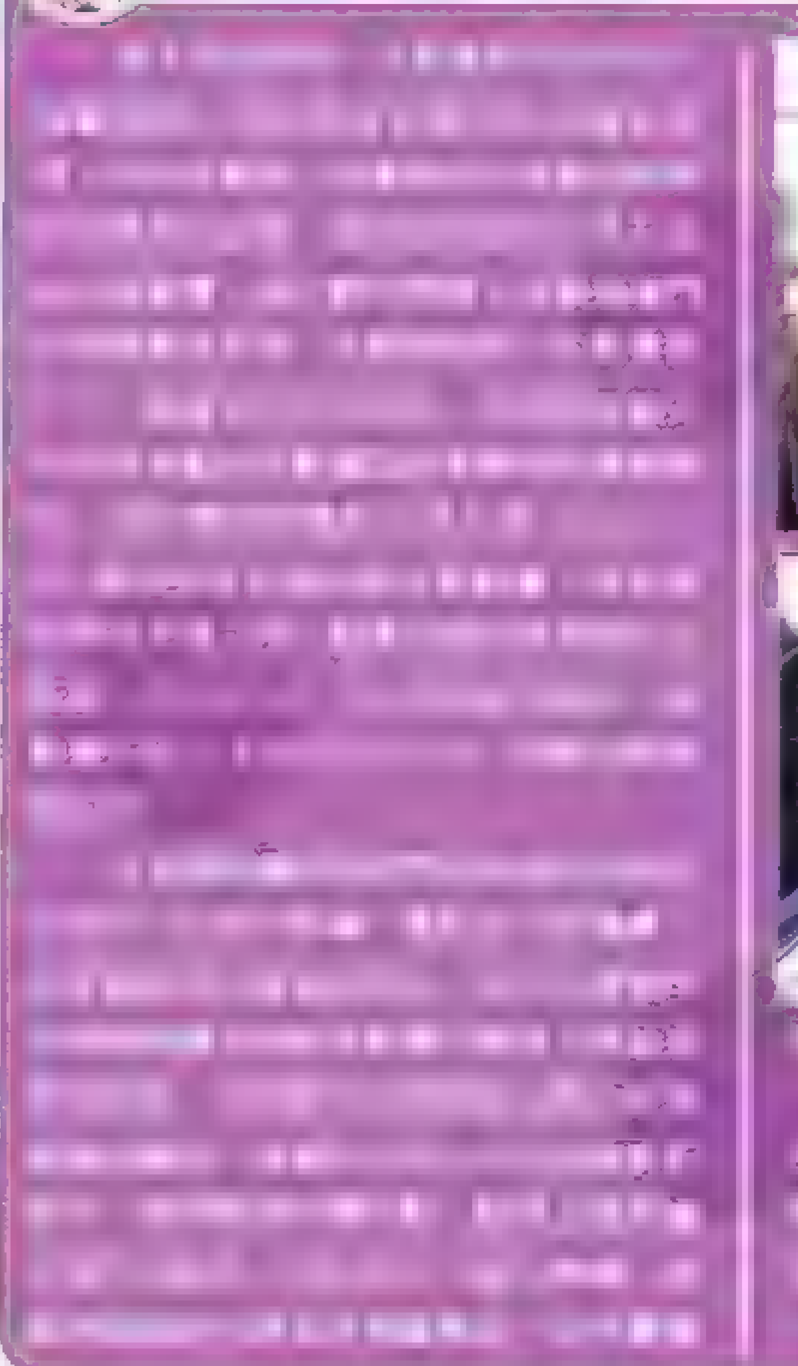


出類拔萃的超優質聲光表現

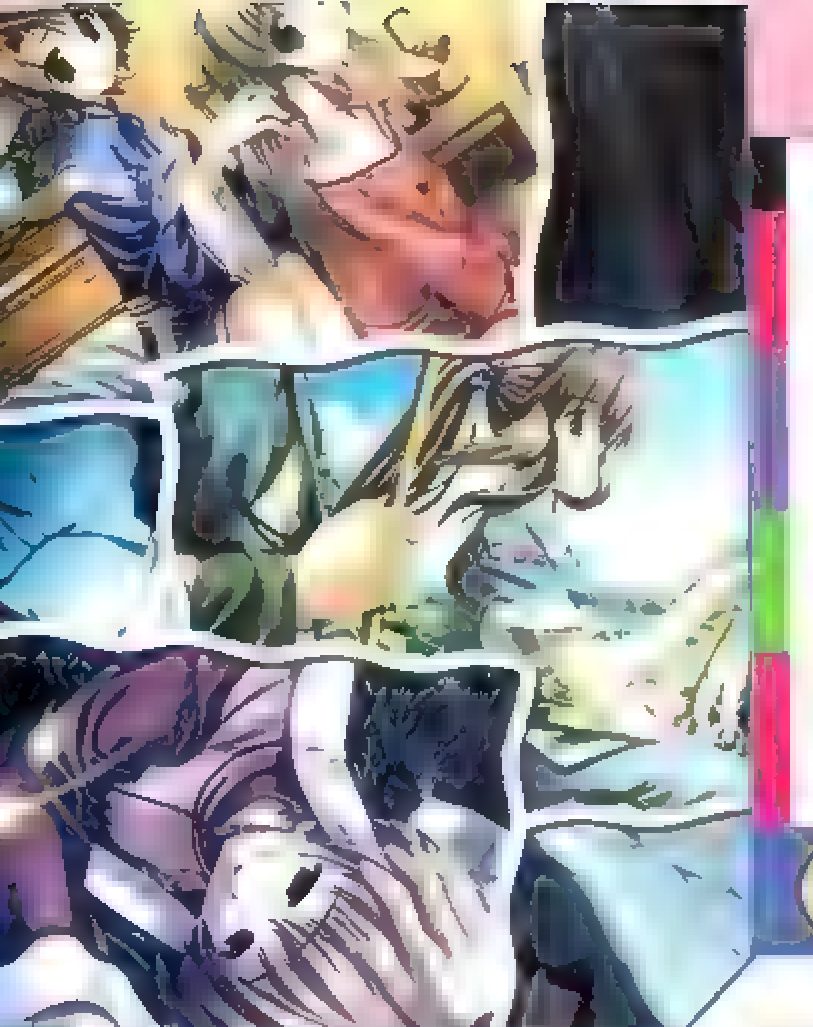












うたわれるもの

由於本作是單一劇情路線，所以所謂的角色攻略其實是不存在的。遊戲中幾乎所有的事件都可以選得到，因此不會有重玩好幾次的必要。回想模式只要一次就全滿了，CG數也未免太少了點吧？

●Leaf
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

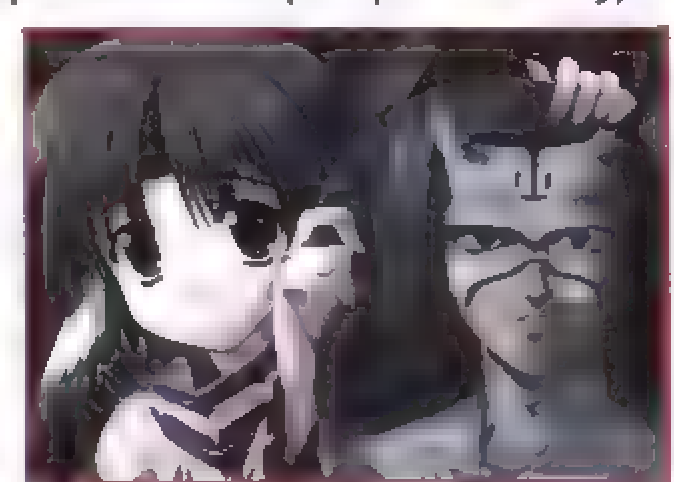
http://leaf.aquaplus.co.jp/



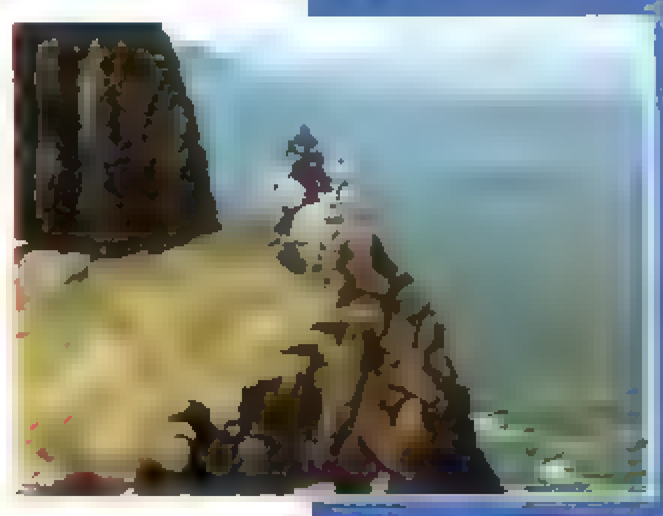
大難不死 天降大任

在某個文明大陸的東北邊，有個原始社會型態的小村落。失去記憶的青年哈庫歐洛因為受了重傷而倒在村前，而村中的少女艾露烏所救。在艾露烏的悉心照料下，哈庫歐洛的傷勢逐漸的回復，但失去記憶的他卻也不知何以自己臉上會戴著無法將之取下的鐵面具。為了報答村人的救命之恩，哈庫歐洛教導村民他所懂的開墾與煉製技術，並致力於與鄰村通訊管道的開發。但和平的日子總是不會太過長久，就當整個村落的生計漸有起色之際，擁金自肥的藩主與野心勃勃的鄰國終於也開始覬覦這塊土地，於是哈庫歐洛臨危受命，開始領導村民群起抗爭這些外來的勢力…





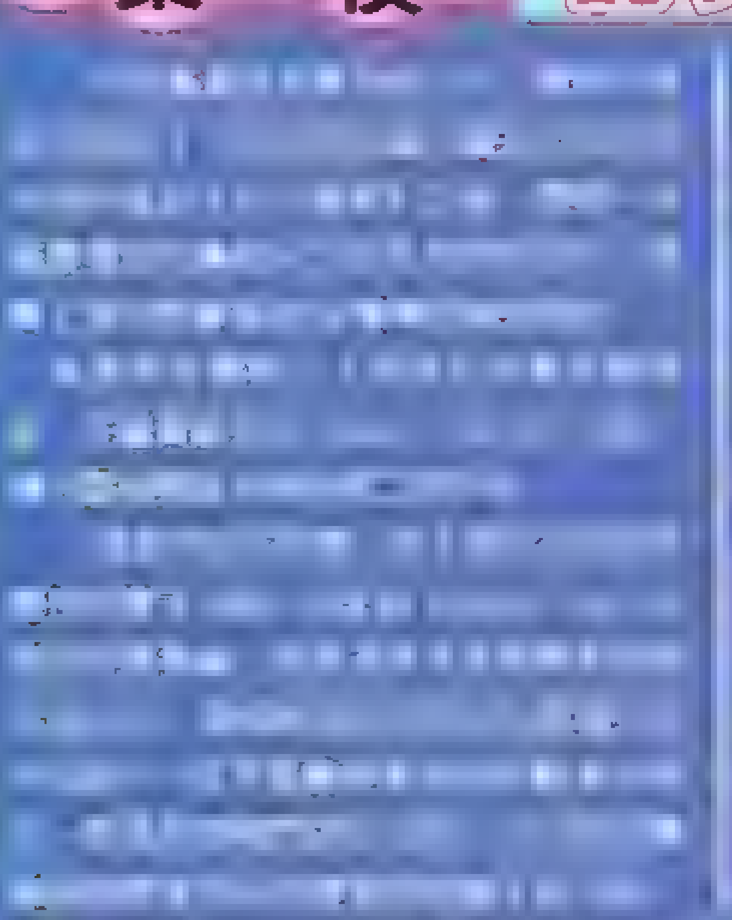






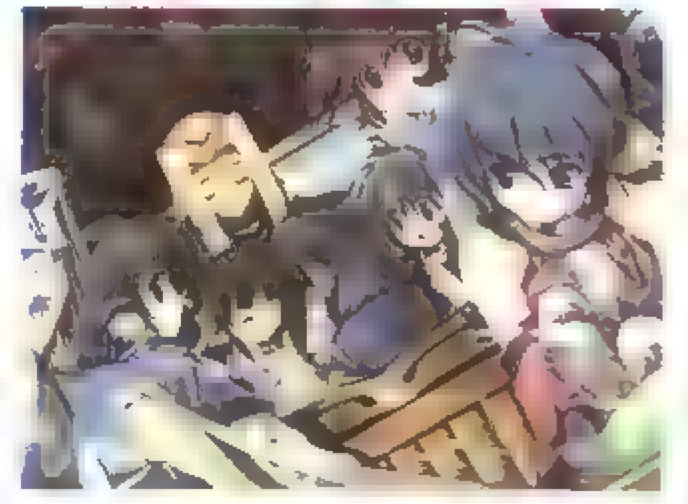
▲出陣前選擇出擊的成員

在葉子枝頭的另一顆果實



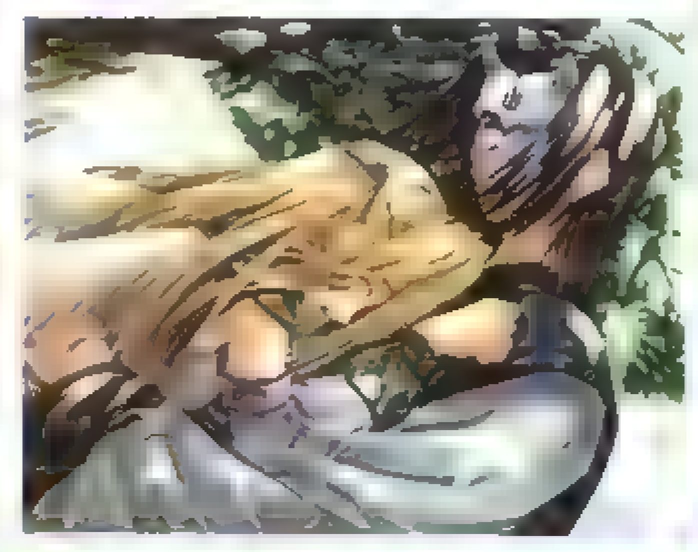


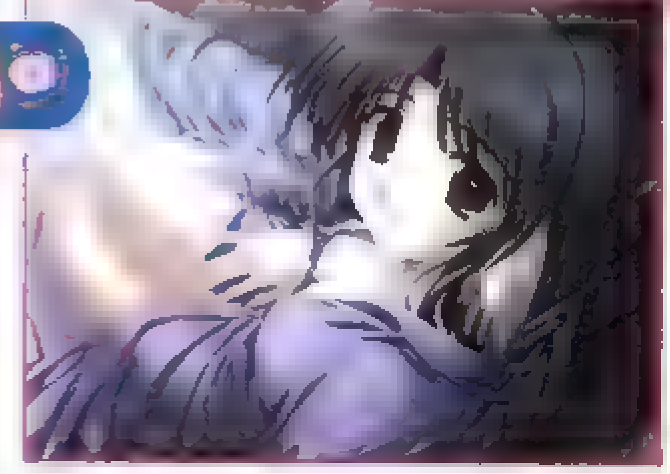
捨本逐末乎？實擇善而固執也。

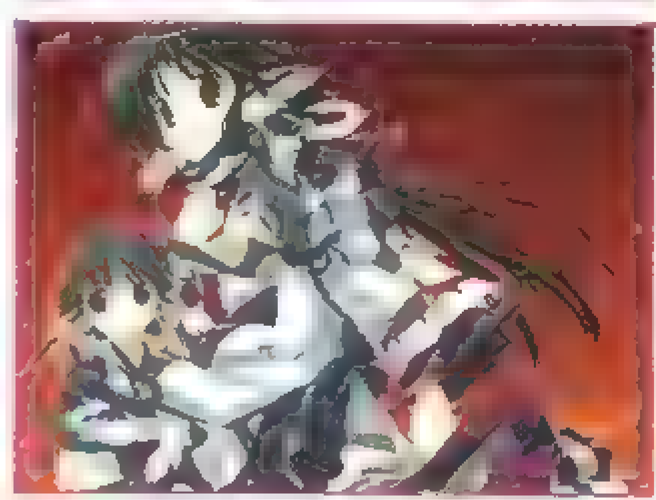


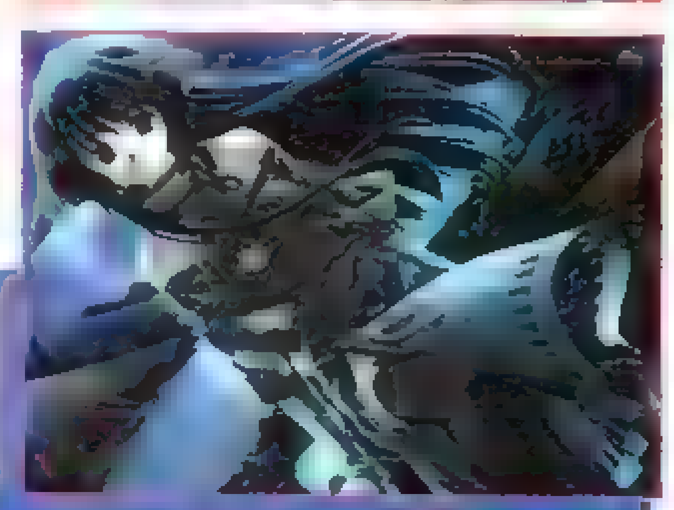
您可能會有這樣的疑問，何以Leaf要捨棄自己所擅長的領域，而去跟人家搶爭這種堪稱氾濫的作品類型呢？但是當您真正的體會過這個遊戲，可能就不會這樣認為了。本作在乍看之下好像沒什麼遊戲性，但其實整個系統平衡調配得相當好，在重複征戰的過程中還不致讓人覺得無聊。本作的劇情主體相當的龐大，全登場角色更是多達四十餘人，因此沒有對單一主題作很深的描述，但無疑卻保留給玩家更大的想像空間。特別是在結局的處理上並不是老掉牙的正義打倒邪惡，而是朝玩家意外的方向演變，這種形式的感動或許會比前者來得更為強烈。

不得不提的是，Leaf絕對也是最懂得運用自家專長的製作公司之一，自《魔法古董屋》以來那些繪製精細的小人偶，到了本作更被發揚光大，無論是小角色自動演出或是華麗至極的戰鬥，都讓玩者看得心曠神馳、嘆為觀止。此外本遊戲也支援了Leaf所獨創的掌上型互動遊樂器『PIECE』，可以下載角色到遊戲機裡培養，並再傳回本篇進行互動，只可惜筆者手上並沒有這台機器（實則是對應的軟體尚不夠多，讓個人沒有想買的欲望），無法為各位再作深入的介紹。

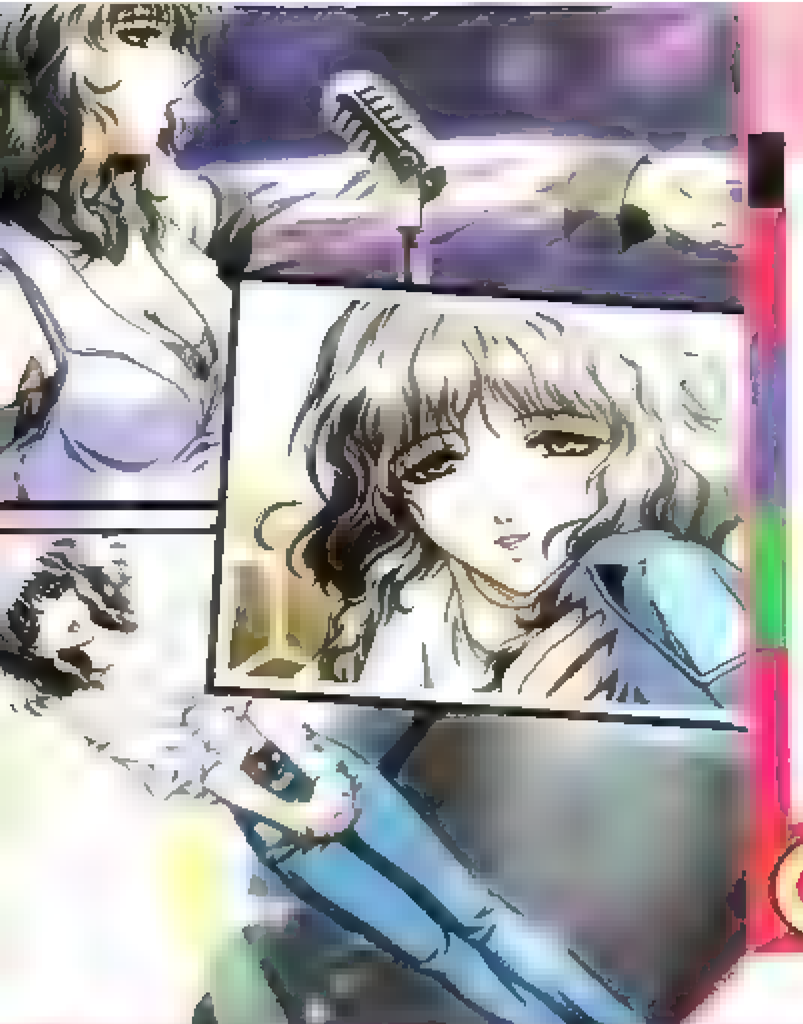








勇於自我突破的非凡成就



D.U.O. song for all

將滅絕的人類重新導向復興之路，與在這背後潛藏的巨大陰謀……這個故事設定與架構，其實是相當引人入勝的。難不成……本詩人將揭發人類史上的最大陰暗面？

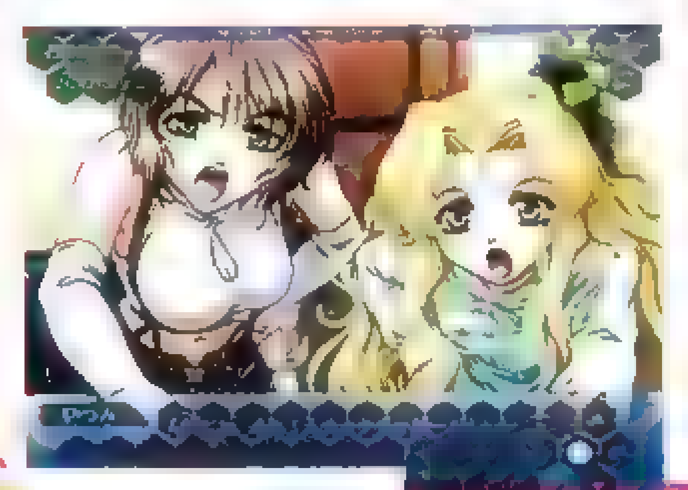
Panda House
●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP
●價格：￥8800

http://www.pandahouse.net/

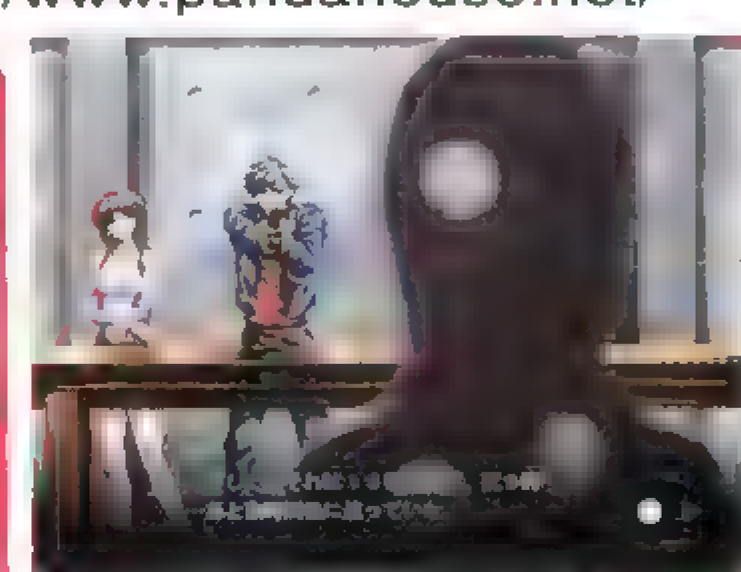
東洋觀測站

浩劫餘生後的世界舞台

西元2001年12月25日，發生了人類歷史上最大的一次災厄，致使全球人口總數在一夕之間銳減了三分之二。這次的災厄起因眾說紛紜，有人說是病毒引起、也有人說是生化異變，更有人推給了自然淘汰之說。但有一派說法則是，這次災厄與當時正在從事的秘密研究脫不了干係，但無論如何，就是沒有人能提出理論來驗證自己的說法。



約一個世紀之後、2099年的東京，突然又發生了一連串猝死案件，死者的共通特徵是，皆為正值入侵網路中的駭客。而在這個網路與生活已成一體的社會之中，這樣的事件自是引起了相關當局的高度重視。高梁拓也，為特殊行業『RUNNER』(受警察委託調查辦案者)中之菁英份子，在此刻受命接下了這個棘手的案子。拓也在與自己沒有血緣關係的仁美和愛美二姊妹協助之下，逐步抽絲剝繭地發覺事件的真相，竟與一百年前的大災難有所關係？而拓也的身世之謎，竟也有著出乎意料之外的發展……

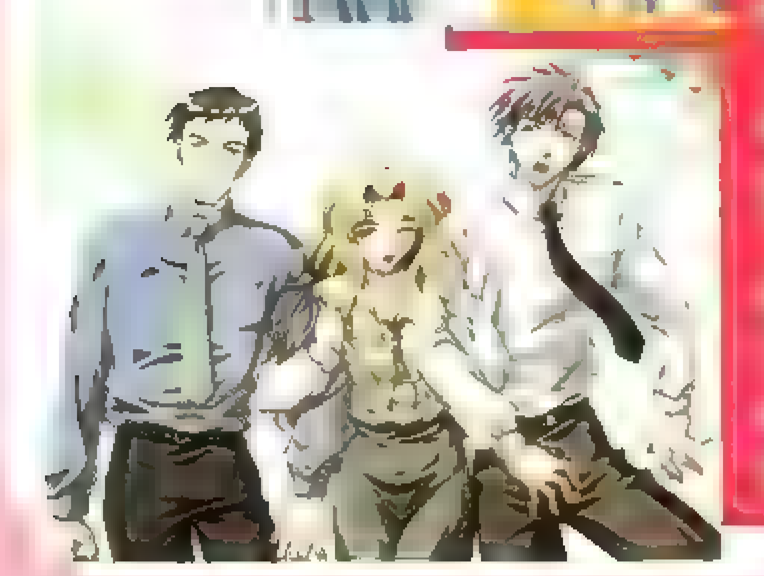


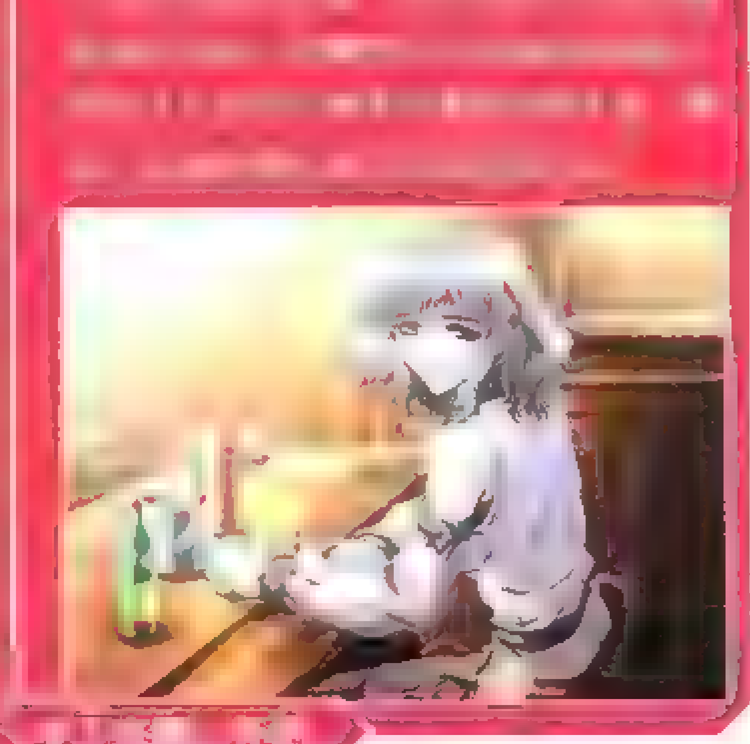




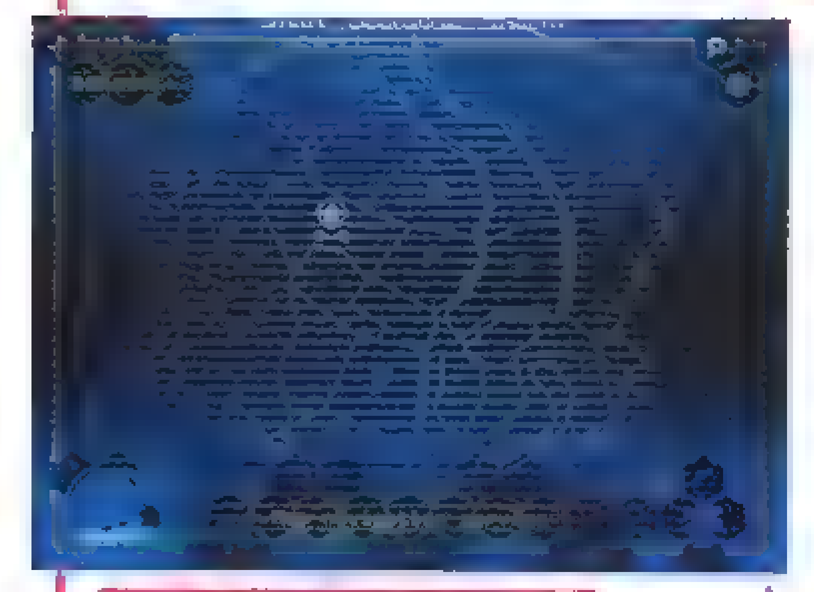


在科幻的原點上 追求更高的遊戲性





失重的劇情表現所帶來之影響



或許各位會有這樣的疑問，既然看起來還不錯，為什麼在實際表現上會有這麼大的落差？我想答案很明顯，這部作品中的劇情與設定原案絕對都是OK的，問題就出在其本身的表達方式，也就是所謂的「遊戲語言」。舉例來說，這部遊戲的劇情只著重在事件因果的描述，而忽略了人物彼此之間的情感交流，特別是主角的日常幾乎不與人進行互動，在這般貧乏的關係之下，造成了劇情上「空有骨骼、卻無血肉」的現象。更加說不通的是，在這種情形下對方經常還是一兩句話就投懷送抱，除了唐突與矛盾處比比皆是之外，也不免讓人有頭重腳輕的錯愕。除此之外，這部遊戲的步調節奏也是頗有可議的，地圖移動方式形同虛設、就算把配音特效全關也常會遇到莫名的延遲，這也都是在對玩家的耐心作挑戰。







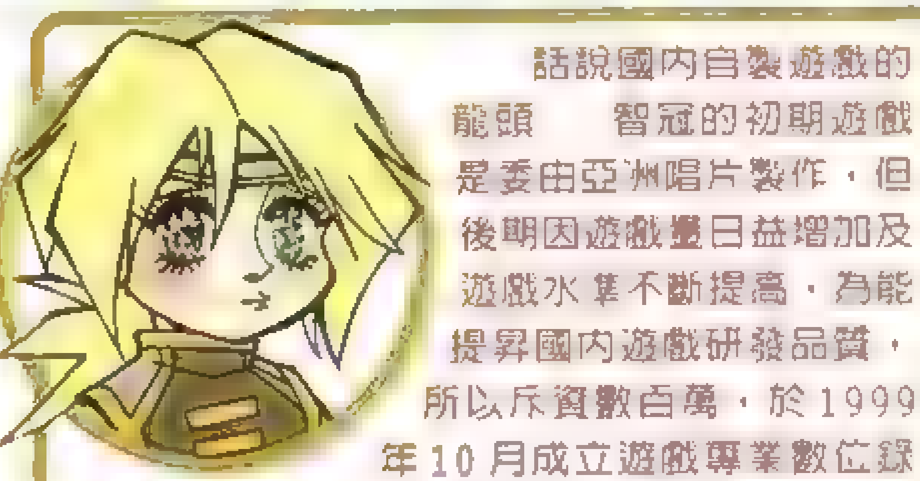
玩遊戲選畫面，就對了！

▲長相詭異的槍，難道以後H&K真的會出這樣款式的槍嗎？





智冠音樂工作室 AND 中華音樂網



話說國內自製遊戲的龍頭──智冠的初期遊戲是委由亞洲唱片製作，但後期因遊戲量日益增加及遊戲水準不斷提高，為能提昇國內遊戲研發品質，所以斥資數百萬，於1999年10月成立遊戲專業數位錄音室，更重金延聘「亞洲唱片」首席音樂總監蔡老師坐鎮指揮「智冠音樂工作室」為遊戲音樂品質提昇而努力。

而要介紹這個響噹噹的音樂工作室，小藍也必須來狗腿一下囉！^^

- 1. 第一家成立的遊戲音樂專業錄音工作室
- 2. 率先將CD音源應用於遊戲音樂音效中，三國演義是第一個使用CD音源的遊戲。
- 3. 第一個連續兩年獲得專家肯定「最佳遊戲音樂、音效獎項」。
  - *以鹿鼎記獲得「2001年第四屆電腦玩家電腦遊戲金像獎」讀者票選「最佳音樂遊戲獎」
  - *以新蜀山劍俠傳獲得「2002年遊戲之星GAME STAR專家評審最佳音樂音效獎」。
- 4. 推出第一片國內遊戲音樂CD「超炫」。
- 5. 成立國內目前唯一專業遊戲音樂網站「中華音樂網」。
- 6. 首家電玩業與電信業合作推出遊戲專屬鈴聲圖案下載。
- 7. 第一個推出遊戲主題曲主唱代言人─顧盼盼。

"細地，話那是買槓透枝，目塞是飛抹裡！"
今天小藍就是要採訪智冠音樂工作室，GO

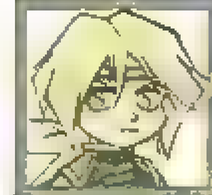


說到這裡就很好玩了！之前和智冠總經理─王俊博，也是之前亞洲唱片的總經理，在因緣際會之下相識，於是我進入了當時的亞洲唱片，而之後王總再成立智冠科技後，因為覺得好的遊戲也要有好的音樂做陪襯，所以在資源整合的理念之下，於1999年10月時在王總的促使下成立了智冠音樂工作室，而我那時也被王總延請到這個課室當負責人，主要的工作項目也是幫智冠科技的大作製作遊戲配樂。











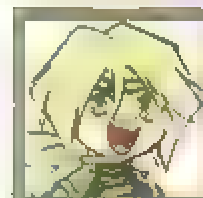
有啊^^，所謂「工欲善其事，必先利其器」，在成立工作室後，王總還斥資數百萬元購入錄音設備，只為求把遊戲音樂的重要性推到極限。





國內多部玩家耳熟能詳的暢銷軟體遊戲，均出自「智冠音樂工作室」之手，早期如：金庸群俠傳、風雲、破碎虛空、三國演義系列、金式海、紅樓夢、吞食天地系列、鹿鼎記2、網路三國online、新倚天屠龍記、仙狐奇緣系列、武林群俠、新蜀山劍俠系列、金庸Online及龍狼傳……等，近期還包括：三國群俠傳、第七封印、三國online、天龍八部及紅樓夢等等。（小藍：哇～還真的很多^^!!）

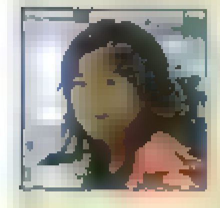








因以前的音效要求不高，只要有聲音就好，但現在隨著電腦配備不斷的提昇，玩家對影像及聲音的要求越來越高，所以在遊戲音樂、音效製作上的要求越來越嚴格，所以在製作完成後，會先試玩和經過嚴格的音樂品管確定才推出，如不行則需退回，請音效工程師重做，最新推出的《三國群俠傳》的音效就重做了兩次，真是累死那些工程人員了^^!!。

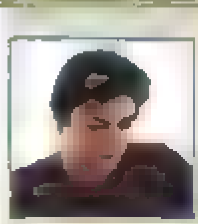


其實這還不算什麼，課室平均每個遊戲就要將近千個音效製作與數十首專為遊戲量身定做的配樂，而最高曾有一個遊戲有需要近百首配樂的紀錄。在遊戲上市前2、3個月就必須與遊戲研發單位討論，再勾勒出架構的音樂音效藍圖，音樂、音效通常是遊戲製作的最後一關，所以有時為了可以如期上市，課室內的人必須常常以公司為家，並且以繼夜的加班趕工，工作室更有一間VIP是隨時為加班的同仁要休息時而準備的，因為這是一定要的啦！^^

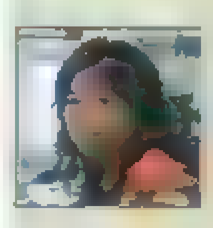








記憶最深的是在創作《破碎虛空》時，需要在一星期內做出61首適合遊戲內不同風格的音樂，對需要創作靈感的音樂人而言是極大的音樂挑戰，而《破碎虛空》的銷售對當時的智冠有極大的影響力，所以在交件日期日益逼近時，為紓解心中的創作壓力，我在下著大雨的操場中不斷的狂奔吶喊，讓自己的心情得以放鬆再投入創作激發靈感，而《破碎虛空》在兩個月內大賣20萬套的佳績，讓我的辛酸有了安慰及代價。



其實製作遊戲主題曲程序花費可不輸流行音樂製作，在製作組內第一個遊戲主題曲《鹿鼎記－夜》就花了近90個小時錄製配唱，不斷重來非常辛苦，而一首主題曲的錄製費用保守估計就大約需要花費25萬。

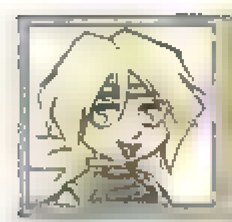
錄製過程：與流行音樂製作過程一樣

作曲>作詞>編曲>過帶>樂器演奏>配唱>合音>混音>後製



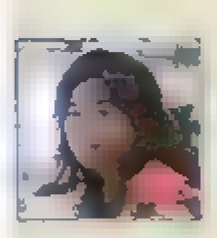
提起記憶最深的事，就是愛國那次在製作《新蜀山》動畫音樂時，花了兩天不眠不休，自認極為滿意的音樂被王總「退件」，這是愛國第一次被「嚴重」退件，讓他內心受創……但為了不影響遊戲進度，他立即化悲憤為力量，收拾起眼淚立刻再融入情境，創作出令王總滿意的動畫音樂。



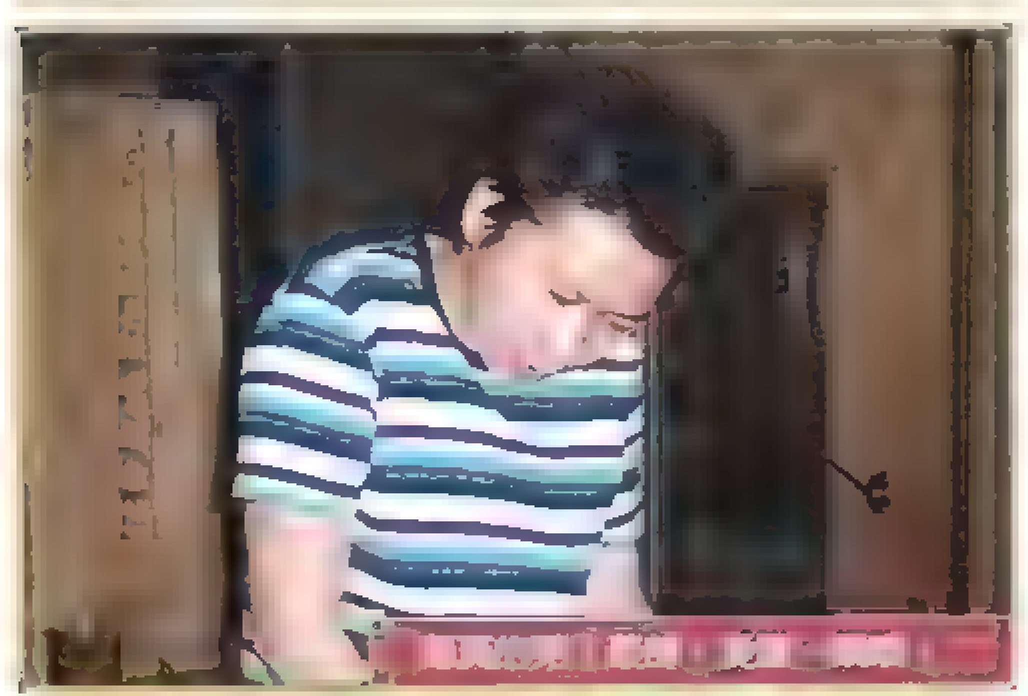




其實為遊戲製作音效不如想像中的那麼好玩，每個遊戲約將近千個音效音效，而工程師要配合遊戲中的場景人物搭配適合的音效，光是走路的聲音就分有好幾十種的聲音表現，工程師們更需要不斷仔細的看動畫細節，依他們的想像力及感覺製作最貼切的音效，有時沒有適合的聲音還必須想辦法去「做」出來，如需要形容走動時拔亂的聲音，就用「毛巾」的聲音來代替，刀劍的聲音就用水泥工用的抹刀，有次需要一個蛋破裂的聲音，為了要求逼真，還去早餐店撿一大桶蛋殼來不斷的捏破錄製最適合的聲音。



像在遊戲中常常會需要有人聲的表現，在《鹿鼎記2》片頭動畫裡頭是萬馬奔騰軍隊廝殺的畫面，為了10秒鐘的音效動員了研發團隊30幾人進錄音室，花了一下午不斷的喊「殺」到失聲，仔細聽還可聽到「我拿刀，殺人喔！（台語）」……等精神幾近崩潰的亂語！有時還得自己下海或情商同事錄製「特殊」配音，有次為了遊戲中有需要女子撒嬌呻吟的配音，還慎重的選過名單，邀請適合「聲音」的同事客串，更有趣的是在錄製《新蜀山》動畫中美人斧的聲音是由遊戲總監親自下海代言，當他不斷的喊到「破聲」，終於在一次錄音中就將OK時……頓時間出現了一聲聲「驚為天人」的打呼聲破壞了一切，害得總監差點想當一殺殺同事的畫面！！而後來發現這位昏睡中的同事所發出的打呼聲非常適合用於遊戲中怪獸的嘶叫聲，最後決定採納，讓他將功贖罪，這一切都是為了收集「聲音」，真是到了無所不用其極的地步了，還衍生了不少趣事。









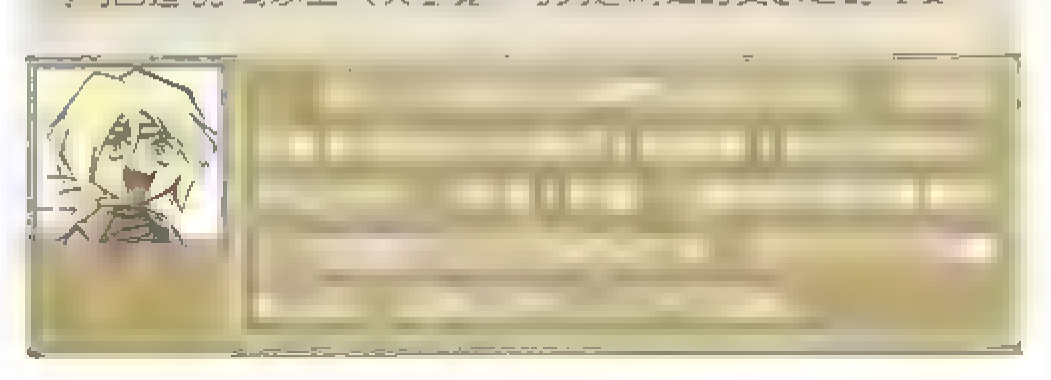




中華音樂網是我形成比較是趨於我自己的理念，也算可說是我自己的夢想，因為我是一個音樂人，所以常常需要一個可以發揮的空間，而這也是成立中華音樂網主要的目的，除了提供自己，也提供讓同好一個發表音樂的天地及空間，歡迎具有創作天份的音樂人投稿讓網友下載，而覺得好的團體或個人，音樂工作室將會和這些人簽定合約，以付費的機制來推展給音樂工作者，讓他們得到應有的掌聲及報酬，未來更有可能搖身成為專業音樂創作人。



智冠音樂工作室成立的「中華音樂網」是國內目前唯一專業的電玩音樂網站，在二月成立以來，我們並沒有在廣告宣傳下功夫，全憑網友的熱心推薦就已達35萬以上人次瀏覽，可見這網站的受歡迎的程度。



遊戲仙人研究室

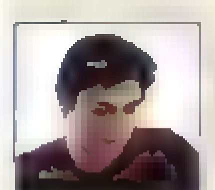




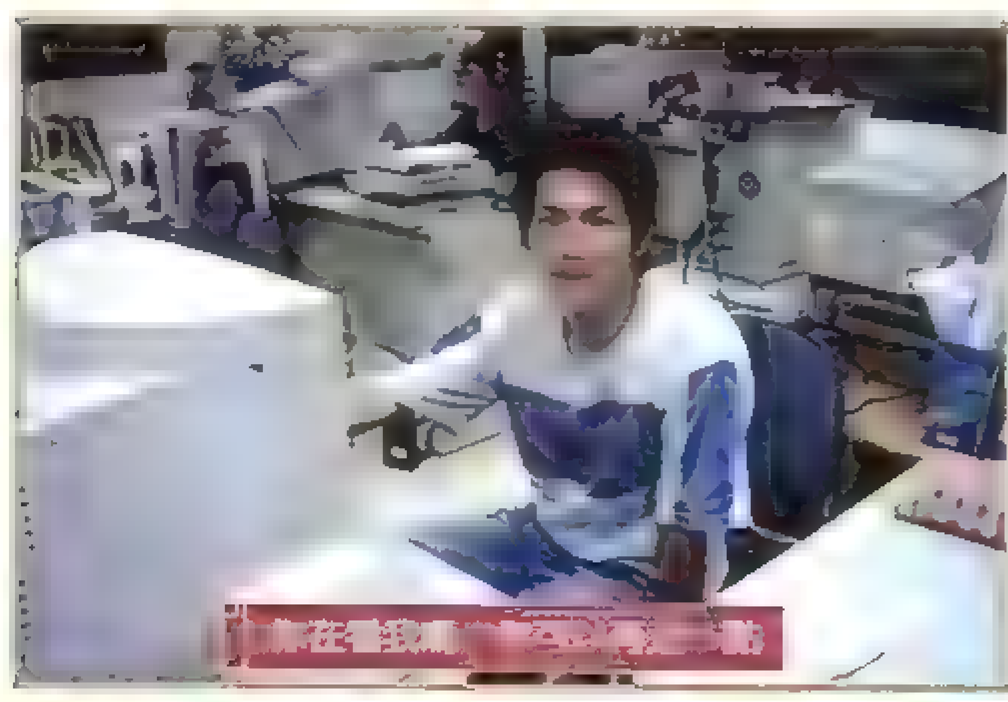
網站中最具人氣的就是多話題的討論版，就是讓每個網友都可在這裡討論發表不同的話題，完整的會員功能也是值得一提的，中華音樂網的會員有個人的檔案區，也可以建立網站上的好朋友或壞朋友，隨時像ICQ一樣即時傳訊息給好友或推薦歌曲與朋友分享心情，

除此之外，中華音樂網還提供下載的服務，市面上好聽的音樂CD，動不動要要三、四百元，而有些聽眾並不是每一首歌都喜歡的，而有鑒於音樂CD市場的蕭條，中華音樂網想到更突破的做法，就是不販賣遊戲音樂CD，而與HiNet合作，在中華音樂網上提供HiNet用戶付費下載單曲音樂，喜歡的歌才購買，而每首下載費只要5～15元，即可下載一首好聽的歌曲，提供消費者另一種平價消費的選擇！而付費方面，如果你是Hinet的用戶則會加在每個月的帳單中，而非HiNet用戶也可至超商購買HiNet金卡就可到網站上下載。



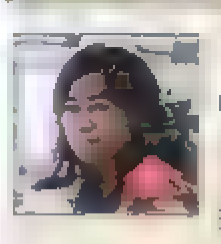


還在籌劃的樂譜方面，也是接下來的重頭戲，網站還提供流行歌曲的樂譜下載，而喜歡音樂的朋友，如果不想一次就買一大本的歌譜，或者只喜歡一、二首的流行歌，來這裡下載一曲歌的歌譜，也只要花你不到5元的代價，且不用擔心盜版，因為這也是有版權授權的哦！^^





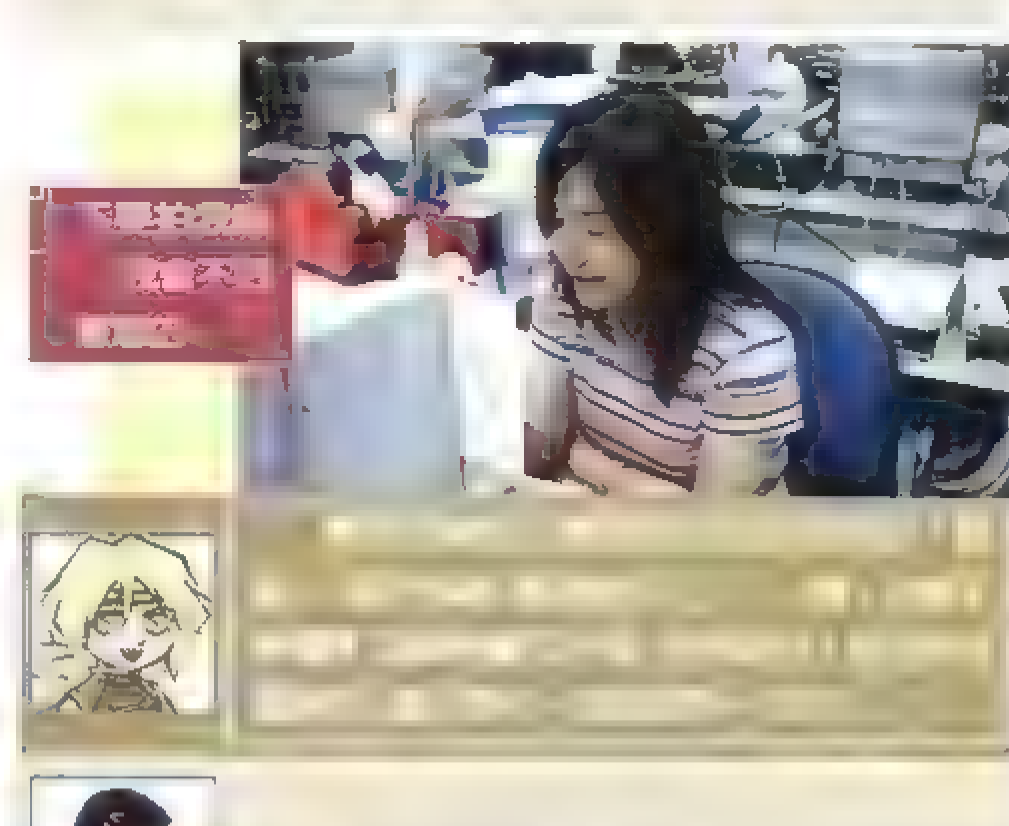




有啊，智冠音樂工作室的音樂除用在遊戲中，更延伸應用於其他範圍，為遊戲音樂開創更多的生機，其中就包括電玩手機鈴聲下載。結合智冠科技的可利用資源，只要手機使用者支付不到5元的下載費用，即可下載到遊戲的相關鈴聲，絕對讓你的音樂和別人的不同哦！

而我們也是首家將遊戲音樂與電信公司合作提供用戶鈴聲下載的工作室，在遠傳電信下載次數創造了達上百萬次的高下載率，近期更結合手機圖案與鈴聲配套推出，讓喜愛遊戲的族群們能享有喜愛遊戲的專屬鈴聲、圖案。而音樂工作室更獨具創作的創作出獨樹一格的趣味「哈啦鈴聲」。

所謂「哈啦鈴聲」就是以鈴聲旋律模仿人聲而創作的的如「三腳欠一腳　三腳欠一腳　卡多嗎死不夠　自摸」及最新推出的樂透哈拉鈴「欲簽幾號？欲簽幾號？簽落去　簽落去　祖公啊有保庇　簽落去　簽落去　這擺一定大富貴　」哈啦鈴聲的旋律好聽，意思又非常貼切與實際生活結合，一直以來都是超受歡迎的鈴聲，目前除遠傳電信外在NOKIA下載城及手機魔法城網站都可下載到音樂工作室所推出的「智冠魔鈴CALL」的專屬遊戲鈴聲、圖案及超HIT的哈拉鈴聲哦！





（藍！你還是省省吧！　瓊娟附議）^^!



◆創世霹靂二─決戰四魔皇◆

任務秘辛探索



「創世霹靂二決戰四魔皇」自從推出以來，身為霹靂迷的小尼當然不會過囉！不過小尼投身霹靂戰場也有一段時間，但是和許多玩家們一樣，都只是練了最基本的招式而已，並不了解其實在遊戲推出以後創世霹靂又增加了許多令人驚喜的小任務喔！我要學會那些炫麗的武功招式！我要成為霹靂世界中的一代大俠啦！為此，小尼特別前往雷爵資訊，在向創世的企畫們苦苦哀求之下，他們終於願意透露出要學會一些特殊招式的任務秘辛，以下小尼就一一報給國民們知道，希望大家都可以成為一代大俠喔！

簡單的南沉陵地任務

孝順孩子的一片心─取得刀法秘笈「形意狂草秘笈」

難易度　非常容易

任務內容

自從雷老爹過世之後，雷大娘與雷小虎兩人便過著相依為命的生活，孝順的雷小虎一肩挑起家計，以採收藥草為生。有一天，雷小虎一大清早就出門採收藥草，竟然忘了要雷大娘為他準備的午餐！！如果你願意幫幫雷大娘，把準備好的飯糰送去給小虎當午餐，雷小虎會送出刀法秘笈"形意狂草秘笈"一本

任務解析

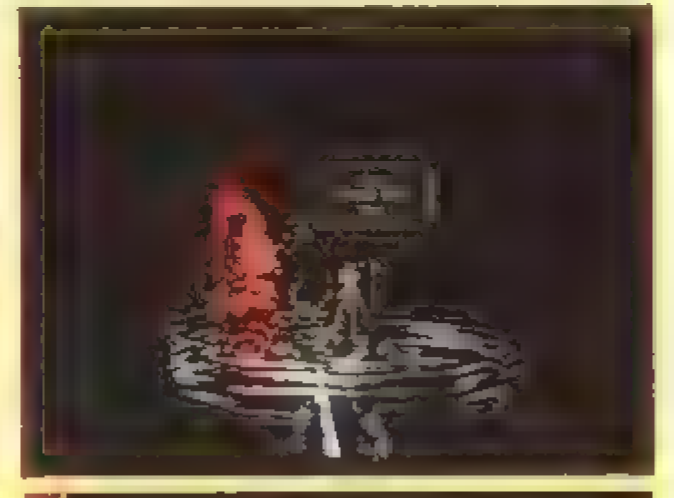
雷小虎出現的位置離上海村鎮還稍遠，在往平等坡方向的路上，路上留心才可以看到。雷大娘出現的位置可能比較好認，在離路上不遠處有三間平常人家的住屋，雷大娘就站在這排屋子最左邊的地方，這是一個對於新手玩家很容易就可以搞定的一個任務，只要把刀法練好，一樣可以成為一代刀聖喔。



「形意狂草刀法」威力十足



「急就行草刀法」是初期非常好用的刀法。



「草草收尾刀法」也是屬於集氣型刀法。

想轉行的高力士──取得劍法秘笈「雷霆劍氣秘笈」

難易度　稍微容易

任務內容

擔任上海村市集警衛的高力士向來盡忠職守，只不過，一直以來都是獨自擔任警衛，沒有人可以換班的他，終於動了轉行的念頭。玩家跟高力士聊天，他一開始會炫耀自己的拳法。根據你們聊天的過程，他會跟你要求兩種書籍。一本是練就"巧手"的"奇諳巧匠"，另一本是煉就製甲技能的"製甲師專有學"。如果你身上正好有這兩本書籍，可以跟他換得「雷霆劍氣秘笈」，或是用花錢的方式跟高力士買下這本書

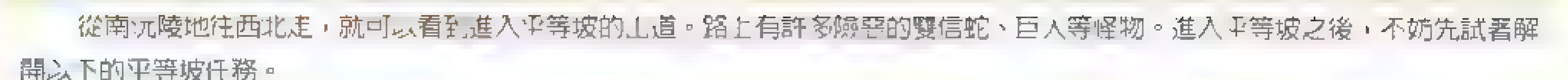
任務解析

由於"奇諳巧匠"或是"製甲師專有學"這兩本書必須花點時間找，或是身上必須要帶足夠的錢，不然，小心被高力士騙了，花了好幾倍的價錢才買到「雷霆劍氣秘笈」，可就太不划算囉~



此任務所取得的「雷霆劍氣」，招式非常炫麗。

集氣式劍法「劍氣四射」



平等坡的任務

從南沉陵地往西北走，就可以看到進入平等坡的山道。路上有許多險惡的雙信蛇、巨人等怪物。進入平等坡之後，不妨先試著解開以下的平等坡任務。

[illegible]

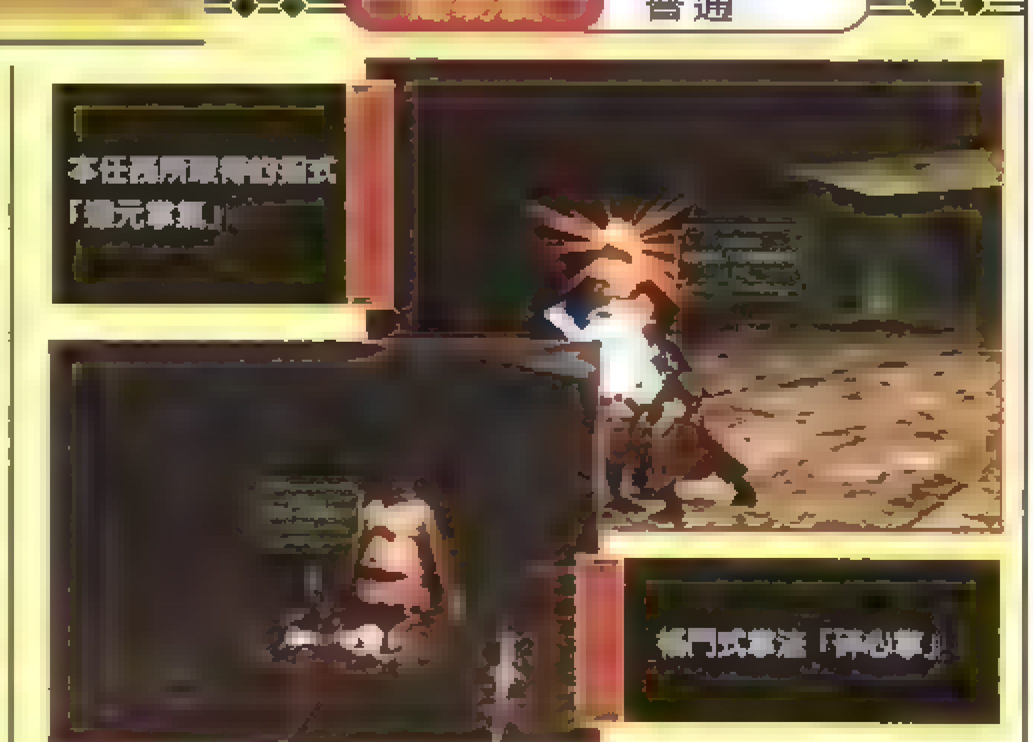
難易度 普通

任務內容

在平等坡的東北方，毒蛇盤據，正是「蛇膽」的上好產地，捕蛇人卓長重便是以此為業，不過，最近他接了一大筆訂單，好像快忙不過來了⋯⋯遇到捕蛇人卓長重後，和捕蛇人閒聊，可以向他請教「蛇膽明目膏」的製法。接著答應幫捕蛇人卓長重收集蛇膽，只要收集足夠的數量，捕蛇人卓長重不但會親切的告訴你製藥的方法，還附贈一本拳法秘笈呢~

任務解析

最起碼你必須可以殺死這裡的毒蛇，才有可能取得蛇膽吧？如果平等坡的毒蛇對你來說還是太強硬，建議你可以去南沉陵地採集蛇膽。不過，在南沉陵地的毒蛇雖然較弱，取得蛇膽的機率也大為降低，大部分的蛇類怪物屍體都會留下蛇皮。



拂水樓的任務

拂水樓在平等坡的邊緣，樓裡住著有名的女神醫晏定邦，拂水樓附近風光秀麗，也是值得一遊的好地方呢！許多玩家想知道如何學會"氣療術"，這裡就有取得氣療術的任務喔！

[illegible]

難易度 稍難

任務內容

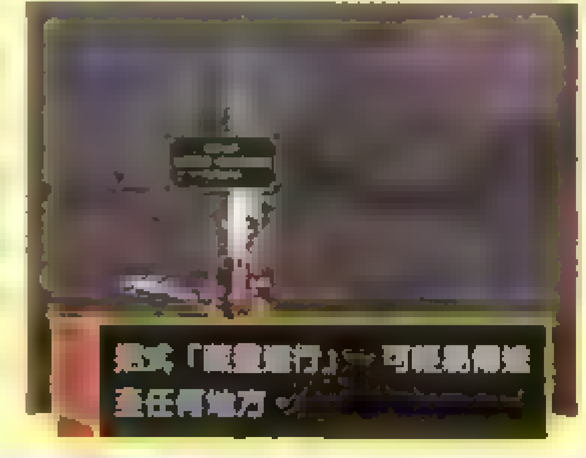
奇怪的藥材「天火水」是一種極不穩定的液體，運送時要非常小心，一旦搖晃過劇，馬上就會引起爆炸！女神醫晏定邦向店家訂購天火水之後，卻發現送貨的人遲遲不見身影，難道是途中發生了什麼事？你可以幫晏定邦前往查看嗎？

跟晏定邦閒聊後才知道，平時幫晏定邦運送「天火水」的陳邦有多辛苦。找到陳邦之後，陳邦會告訴你在運送「天火水」時的各種禁忌，只要你照陳邦的方式安全運送「天火水」給女神醫晏定邦，就可以取得學習氣療的資格，找晏定邦教你氣療修為和招式吧！

任務解析

據說，運送天火水的時候，不能使用輕功，還必須在規定的時間內抵達目的地。

上次在現場親眼看到運送天火水的玩家，路上被石頭絆了一下⋯當場天火水爆炸，使拂水樓的半路頓時成了爆炸案發現場，那景象還真是令人心驚膽跳~



[illegible]

招式可以分為"格鬥招式"和"集氣招式"兩種。不論屬於哪種招式，在施展的時候都必須耗費內力。格鬥招式屬於近身肉搏式的攻擊方式，相較之下，集氣招式的變化就顯得相當富戲劇性。喜歡霹靂布袋戲的玩家，一定不想錯過在"創世霹靂"中，自己練就的角色使出遠距離攻擊、爆破攻擊⋯種種夢幻攻擊方式。如同霹靂布袋戲中所擅長的特殊攻擊效果，你可以在創世霹靂中找到你最擅長最喜歡的一種招與集氣招式，或是屬於你自己風格的霹靂人物。以下是一般玩家比較容易取得的各種攻擊招式。

招式名稱	相關修為	種類
六孤劍法	劍法	格鬥
新月劍法	劍法	格鬥
雷霆劍氣	劍法	集氣
劍氣四射	劍法	集氣
[illegible]	刀法	格鬥
破甲刀法	刀法	格鬥
形意狂草	刀法	集氣
[illegible]	刀法	集氣
碎心掌	掌法	格鬥
飛鳳摘星手	掌法	格鬥
棉指十八扣	掌法	格鬥
迴元掌氣	掌法	集氣
破天指勁	掌法	集氣

[illegible]

除了攻擊性質的格鬥與集氣招式外，遊戲中還有其他的輔助招式。例如：增加防禦力的金剛不壞體神功、增快行走速度及閃避率的柔和雲蹤步則屬於輕功。還有先前提到拂水樓任務中的氣療修為，也是非常實用的輔助招式。

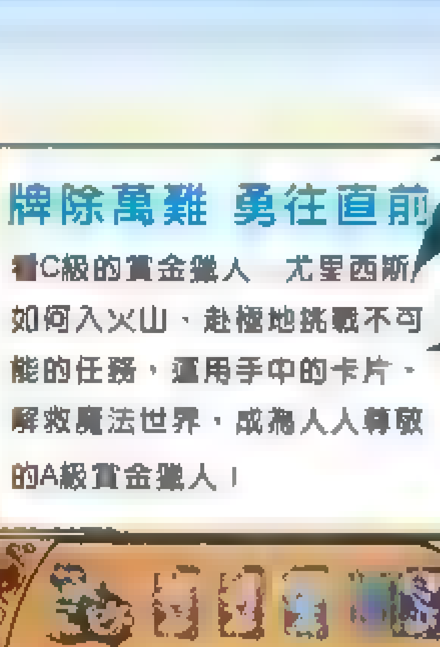
以下是幾種玩家初期可以容易取得的輔助招式

招式名稱	相關修為	種類
原陽火靈體	外功	集氣
金剛不壞體	外功	集氣
蔵行遊靈	輕功	集氣
回氣術	氣療	集氣


TGL


網路主角票選活動
上網投下您最喜歡的人物，
就有機會得到日本原裝海報、精品等禮物
活動詳情請至官方網站》http://www.tgl.com.tw
新神奇傳說III
~ Farland Symphony ~


小牌大功
王牌總動員
只要膽子夠大再加上一手好牌，你也能成為A級的獎金獵人！
不明物體從天而降，造成怪物開始入侵，
原本平靜的魔法世界頓時大亂，
擅用紙牌魔法的獎金獵人開始接受委託，打擊怪物，
但怪物從何而來，卻沒有人知道……



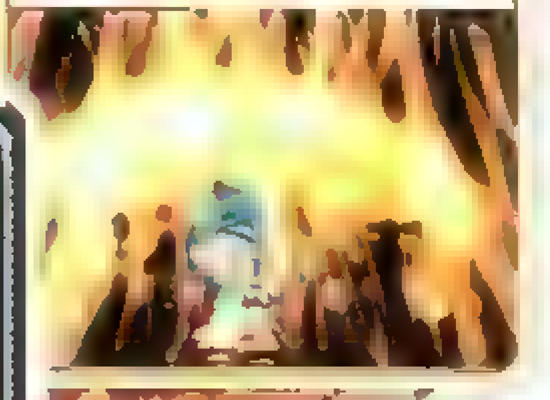
牌除萬難 勇往直前

看C級的賞金獵人 尤里西斯如何入火山、赴極地挑戰不可能的任務，運用手中的卡片，解救魔法世界，成為人人尊敬的A級賞金獵人！



牌山倒海 趣味無限

攻、防、力、體、速、弱、卸、慢、全、強、盤、氣、閃、破、絕！十五種類型的卡片交互運用，戰鬥多元化！



4月23日，亮出底牌！

速牌增加自己的出牌數，強牌提昇瞬間攻擊力，破牌破壞敵人的卡片......善用王牌就能贏得制勝先機，更可從劣勢中扭轉戰局！

牌除異己 合作無間

角色間不同屬性影響持牌類型，誰該防守？誰該攻擊？不只看卡片強弱，還要看屬性能力，活用角色特性才能無往不利。





風天翔

卡片戰鬥RPG

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作 三協資訊股份有限公司 GAMTEC CORPORATION


劍靈II
幻域封魔
THE CHOSEN SOUL
誰是世上痴情兒女 耐人尋味拍案叫絕！
五大幻境邀您遨遊 粹煉極致創意美學！
三大系統供您把玩 再掀武林腥風血雨！
大新資訊第一款自製RPG巨作~要您拭目以待


大新資訊股份有限公司
DYSIN INTERACTIVE CORP. http://www.dysin.com.tw
台北縣中和市
TEL.: +886-2-8226-2566 FAX: +886-2-8226-2565

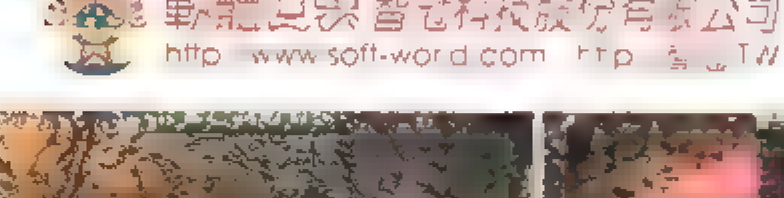


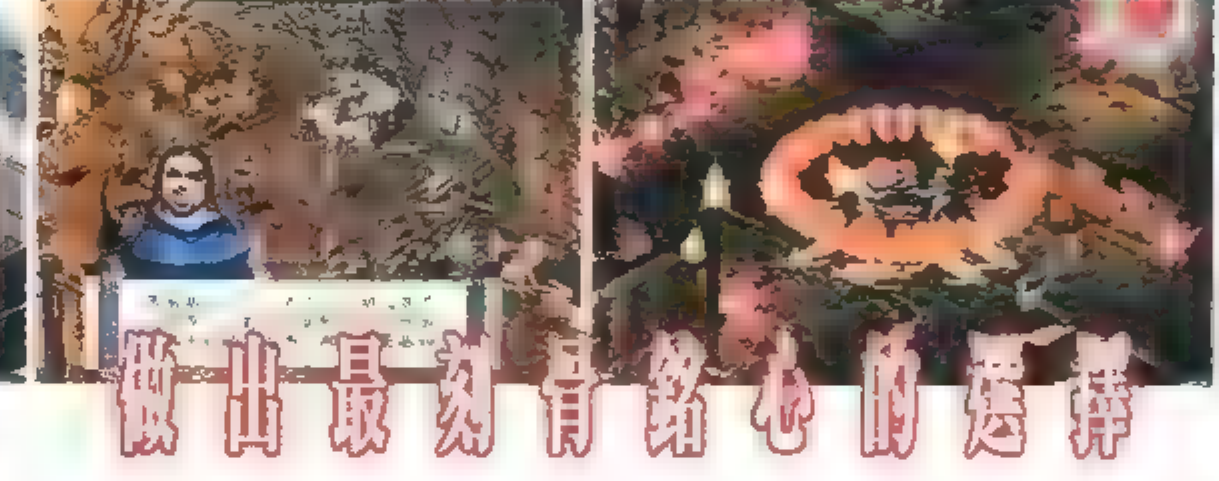
HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
短視近利的熱狗、欺善怕惡的肉包、秀逗脫線的漢堡，
還有裝酷很ㄍ一ㄣ的薯條，組成的史上最賤最屌的勇者軍團即將現身，
帶領玩家進入好玩好笑的速食世界！
全球最好吃的RPG大富翁遊戲，即將挑逗你的味覺、流盡你的口水、笑翻你的神經！
俗辣勇者
熱狗
色色武道家
肉包
看!!
最紅、最大條的肉腳英雄



逢生熱狗變成焦熱狗的烤肉沙漠，
煮飯鍋造成的電鍋王國……
千奇百怪、花天酒地、
好蛋壞蛋的食物世界等你亂搞！
肉包放屁爆烈彈、人稱聖獸不死鳥的
香菇雞湯……等等搞怪攻擊卡片
笑翻天完全移植，百種爆笑王牌供你
收集、動腦、互相陷害耍奸招！
十餘種小遊戲、電影院欣賞漫畫
拍賣會場珍奇卡片競標叫賣…新鮮惡搞
大富翁，下流、有趣不怕天打雷劈！
支援區域網路八人連線，好友換卡
取長補短，損友互坑PK對決，義氣合作、
你爭我奪痛剪邪ㄚ、魔王！
脫線魔法師
酷《一ㄣ弓箭手
玩熱狗吃熱狗，
樂GO全家給你飽！
買『速食英雄—熱狗熱GO！』遊戲軟體，
憑兌換券就送汁多味美的熱狗1支，
(原味、蔥辣…等口味任選)，
讓你快樂玩飽又吃飽！
免費兌換熱狗1支
活動日期：91年5月1日～91年6月5日止。
www.gamedreamer.com.tw
神氣惡搞最嗆最ㄎ的速食世界！


金山
KINGSOFT
一劍功成
你踩過的將是敵人或情人的鮮血……
你劍下的這一劍，
將為武林創出一段最驚心動魄的傳說！


軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com


做出最刻骨銘心的選擇


成就最動人的武林傳奇



戰略高手
訂戶大回饋
絶對「銀」家
戰略高手體貼玩家的雙手
現在訂閱戰略高手
讓你「銀」得漂亮！
銀天使wk-712鍵盤
特價$990
A
銀太郎wk-610鍵盤
特價$890（原價990元）
NoteBook、PDA
B
特價$1990（原價2,990元）
C
FORCE FEEDBACK
活動時間 6/1-6/30
全省7-11
服務專線 02）2361-3513分機102
劃撥帳號 19641040
劃撥地址：台北市忠孝西路一段50號25樓
24小時傳真訂閱專線：（02）2361-3514

曹

蜀

報數三國演義

爭強爭戰爭勢力、拼錢拼權拼經濟！

搞怪搞笑有搞頭，鬥陣鬥智又逗趣！

WOW!! SANGO STORY





Nice Play


顛覆傳統大富翁的觀念・・・
極樂大戰
The Legend of Monkey King
敬請期待
TRUETECH
極真科技
www.truetech.com.tw



看膩了打打殺殺的遊戲嗎？試試此作的美麗與溫柔吧！
Princess Maker
GO!GO!美少女!
夢工場1.2 超任版女兒，主角四人登場。以
大富翁型態來養 多人連線對戰，輪番操作。
在八年的培育過程中，要努力達成國王所指示的各項任務，以獲得王子殿下的好感，進一步向究極目標～公主 邁進！途中還得打工、上課、修行來自我成長。
數十種結局和上百個任務與事件，內容精彩，娛樂性最高！當然遊戲秘技也是一定要的啦！！
附贈 赤井孝美作品集 1&2
收錄赤井孝美生平插畫作品
包含許多未公開發表的創作
近千張 張張精彩 絕對值得
珍藏！ 只要購買 GO!GO!美少女 就送你喔！！
STATUS
注意！
GeneX
NINELIVES
夢工場
美少女
魔法石大作戰
精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
URL http://www.kingformation.com.tw/
G1002509
© 2001 NINELIVES Inc. Illustration:Takami Akai ©2001 GeneX
© 2001 Kingformation Co.,Ltd underlicense from NINELIVES Inc. and GeneX


永夜的詛咒
恐怖冒險動作遊戲
永恆之夜，一篇篇預言未來的血腥日記，
猙獰的面具、惡魔的契約、失蹤的同伴從墓地歸來，
謎團在迷霧中緩緩擴散，
到底是誰在幕後低吟嗜血的夜歌？
情節緊湊詭譎，
分分秒秒牽動你的神經。
亞克米科技股份有限公司
ACMESOFT TECHNOLOGY Inc.



提供最完整詳細的石盤攻略









成為真正英雄的艱辛歷程

末日危城 完全攻略指南

[illegible]

CHAPTER 1 Stonebridge

農村

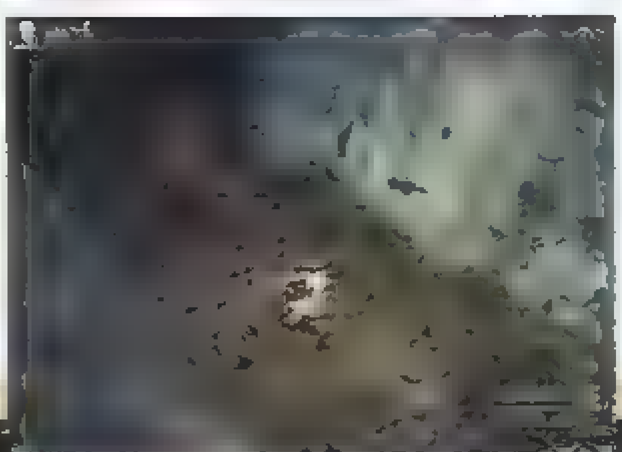
一開始主角出現在農村，先到東方的小屋拿一隻Chicken Coop，往西走過橋接獲任務，並在燃燒的穀倉旁找到Fireshot火球與Zap閃電魔法，從這裡開始會遇到Krug。

任務 1-1

接受Norick的委託到Stonebridge找Gyorn。

繼續往西走到西北角，這裡山洞的木箱打破後會有一些錢；從西南走下Norick小屋，這棟小屋樓上會有Magic Armor，調查書架則可得到Crypts的歷史，樓下則是小治療劑。在小屋西南方的山洞會遇到一隻大熊，打敗後可以得到一件Altan's Leather。山洞裡也有不少錢。





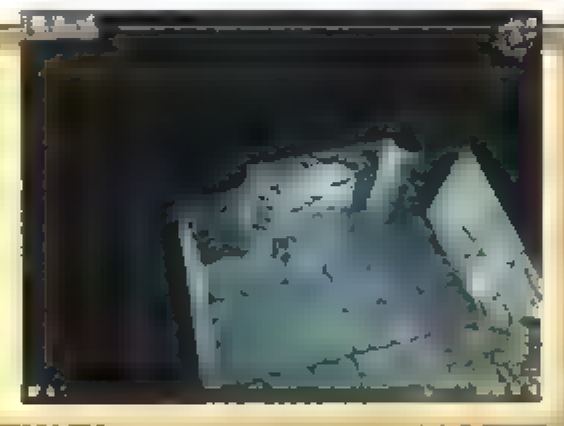
提示

一開始配給主角的小刀千萬別丟了，這是多人連線遊戲"[illegible]"的三種必備道具之一。

搜光山洞後往東走到農田處，小頭目Phrak Ballista會出現在這裡，消滅它可得Splintered Staff。往北走在死掉的農夫身上可以撿到攻擊力較高的Pitchfork。接著來到東南方的小屋，進屋後接受Edgaar的委託清除地下室的Krug。

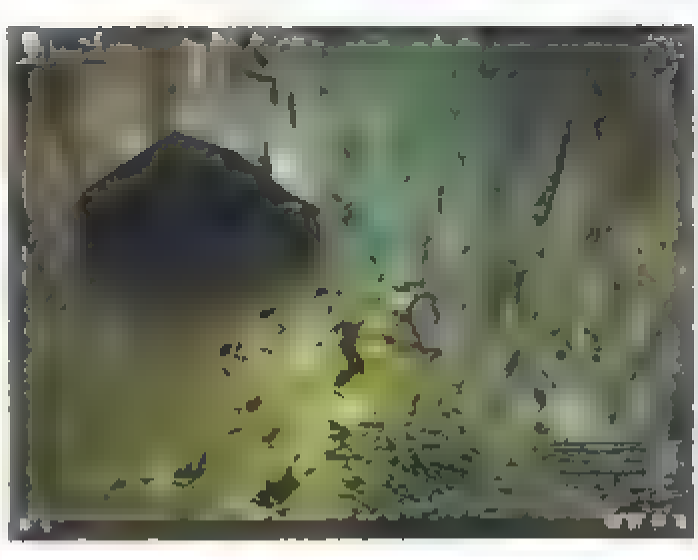
任務 1-2

在地下室會遇到小頭目Brankar The Scavenger，而地下室北邊被封住的門可以拿到Leech Life魔法，清光Krug後回去找Edgaar可以拿到恢復藥水。繼續往東南方走下去通過通道。



農村→石橋鎮通道

一通過通道往北走，立刻會遇到施展魔法的Krug Apprentice，再往北走西邊會有一個山洞，入口有一隻Klandank The Krug在把守。轉往西邊會到河流，卻發現通往Stonebridge的橋已經被Krug燒毀了，只好往北繼續前進。在東邊你會看到一個生命聖壇可以補血，但這裡會遇到小頭目Alpha Wolf帶著一群灰狼撲向你。轉往西北會遇到一個Krug的營地，木箱裡可以拿到一些物品。



隱藏區域

在過Krug營地後旁邊會有一座石碑，石碑東邊會有一條小路穿越樹林，進去後會來到一個大雕像旁，點選大雕像會出現一個秘密通道，地宮裡會有不少Jade Gargoyle，在盡頭啟動第二座雕像會出現兩隻骷髏，打敗牠們後可以獲得適合魔法師的Puller Staff杖。

往北繼續走到最北邊的墓地，會開始遇到難纏的骷髏，墓地旁的地道可進入Sacred Blood的地窖。

地下墓穴

來到地下墓穴後，入口處左右兩邊各有一個回復體力與法力的噴泉，往南走沒多久就會遇到小頭目骷髏船長。繼續往下走到盡頭，打開東邊角落牆壁的槓桿可以讓樓梯下陷，裡面的密室有不少金幣。在一群雕像東邊的牆壁打破後又可以拿到一些金幣，但要小心避開火球陷阱。



隱藏區域

回頭往西走，注意南面牆壁上的秘密機關，啟動人柱旁的機關後會出現另一個隱藏區域，進去後打開旁邊的槓桿下去，在最深處會拿到不少補給品。裡面有一個密門，必須在地上兩個方塊處各丟一個物品才能打開，出來後往西走經過一個頂人的兩岸通道，轉往北走啟動西邊牆壁的機關，又出現一個秘密區域，裡面可以拿到盔頭

回頭繼續往北走到一個房間會有一堆敵人，北邊隔間打開會有魔法和生命劑，拿取時小心火球陷阱。從東邊通道繞過去繼續往北走，終於遇到守門的中頭目Ruby Gargoyle，打敗他便可開啟後面的門，第一個夥伴Lora已經恭候多時，從東方出去走出地下墓穴。

農村－石橋鎮通道

出了地下墓穴第一件事就是到西邊打敗難纏的Black Skrubb撿拾金幣，然後往東走會看到Krug營帳。旁邊的大樓進去後，在頂樓會遇到小頭目Huskar The Shaman。繼續往東走在山坡上有一個Krug的大本營，裡面會遇到小頭目Futak The Trainer，大本營南邊有個山洞，別忘了去探探。繞到東北方可以撿到不少錢，這裡又有隻Black Skrubb在把守。回到大本營往北直走，就可以進入石橋鎮。



石橋鎮

任務 2-1
進入Stonebridge後，這裡將找到Gyorn，他加入後便算完成任務，但他隨後會要你去Glacern鎮找Overseer。

任務 2-2
與Ordus談話，他會要你在北方的守衛塔找到斧頭。

任務 2-3
在旅館二樓的Ella要你幫她傳訊息給在Glacern的姊姊。

任務 2-4
北邊的守衛會請你清光到Glitterdelve路上的Krug。

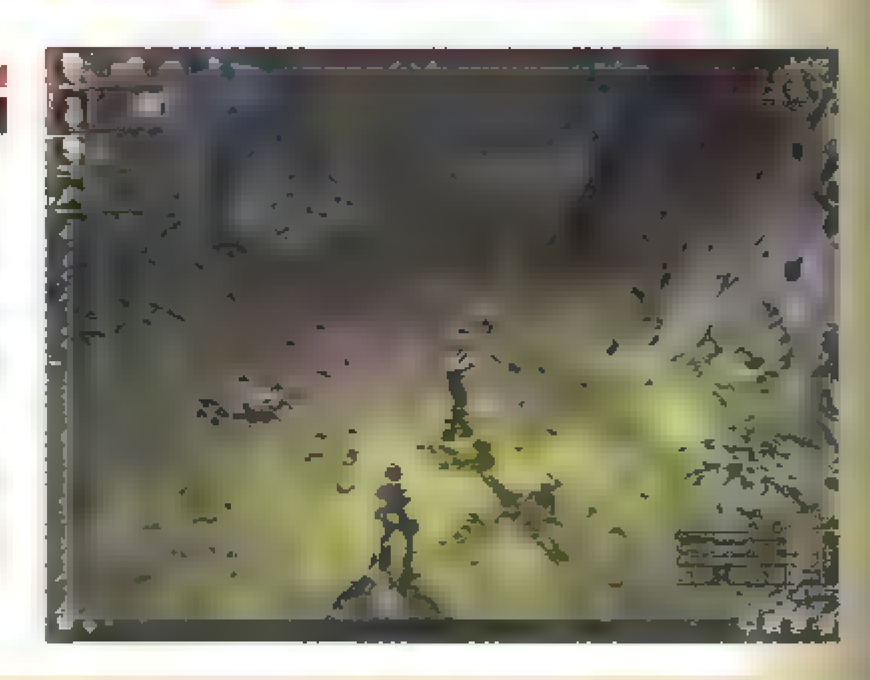
除了接續以上的任務外，在鎮裡與Owen談話可以花320元買驢子，最好趕快買一隻來運載物品。鐵匠鋪也可以買賣東西。東邊的海岸會有兩隻Black Skrubb，打敗後可以進入東北邊的山洞拿物品。此外鎮裡也可以買到魔法或藥劑，假如你想增加夥伴的話，花錢雇用自然魔法師Zed、戰士Rusk或者弓箭手Naidi都個不錯的選擇。補給完成後往北走出石橋鎮便可完成第一章。

CHAPTER 2 Journey To The Overseer

石橋鎮－Wesrin Cross通道

出了石橋鎮後，在北邊就會遇到小頭目Hulking Gremal。往北繼續走又會有一大群Krug Raider與Krug Grunt，將它們一個個引下來攻擊。一路往西南前進，終於來到守衛塔，先把底下那一堆超強悍的Krug Raider一個個引出來清掉，然後到頂樓撿拾金幣，回到一樓啟動機關進地下室清光Krug，可以拿到一本書和Ordus的斧頭以完成任務。

守衛塔北邊有座橋佈滿了Krug，通過後發現城門竟然被堵住了，因此任務2-4變成打開通往Wesrin Cross的地下通道，從坡道往下走會有不少Black Skrubb，在橋下跟Illandro談話，再走進Wesrin Cross地下通道

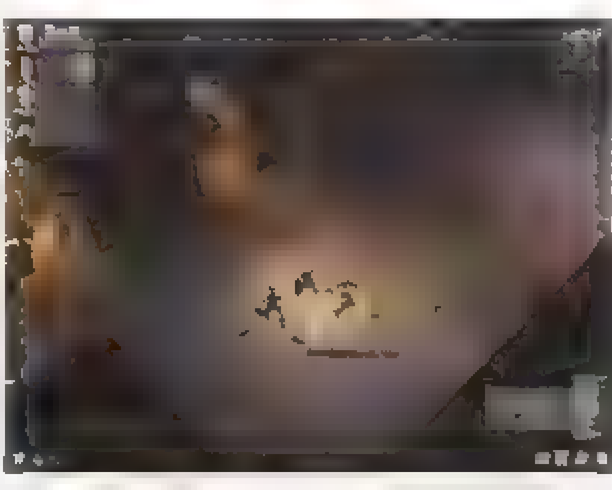


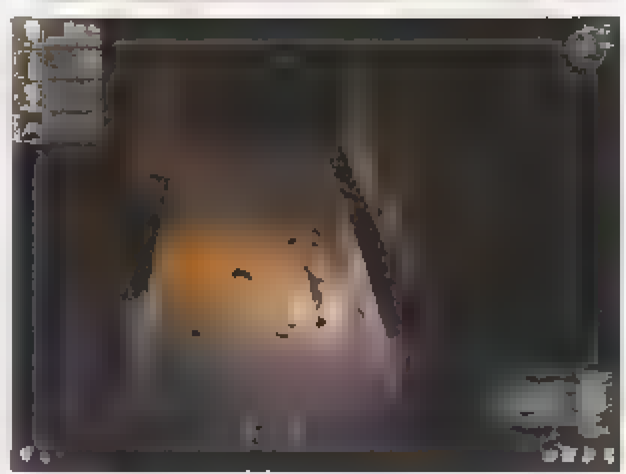
Wesrin Cross

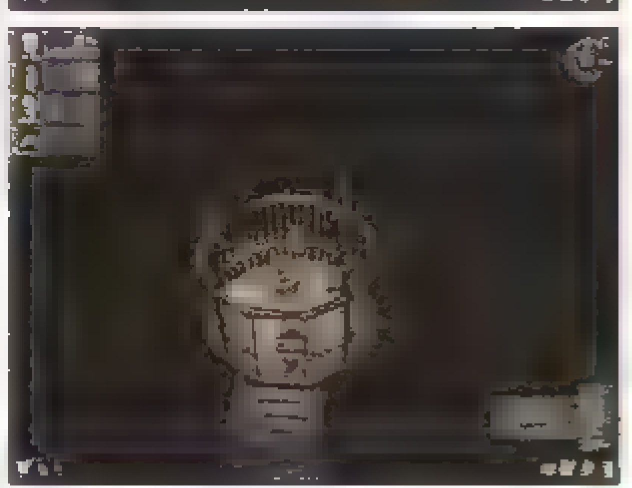
一進入地下通道先往北走，這裡除了Krug外還有骷髏兵，到盡頭還會有小頭目Ancient Corpse，打敗他後別忘了拿去東邊房間裡的寶箱。接著繼續往西南方走走，到盡頭往北轉，過通道時要特別小心，因為開始會出現為數相當龐大的蜘蛛和骷髏，尤其是會用遠程魔法攻擊的Vile Mucosa最為難纏。

來到最北邊的轉角，除了Mucosa與蜘蛛外還有Rector。清光這個房間後往西走啟動開關，可以來到一個圖書館，從書架上可以拿到兩本書。繼續往南走到圓形房間，啟動電梯可以降到下一層。

這一層都是Mucosa的天下，下電梯後往西走，在通道裡會有不少Mucosa的巢穴，在最西邊會有一個寶箱，但必須先解決裡面的小頭目Dark Mucosa和Rector。在巢穴中央房間裡有一堆蜘蛛與骷髏，裡面有一個魔法圖騰。全部清光這個區域後，回頭到巢穴入口可以進入下一層。









這一層是一個相當大的大廳，裡面滿佈著各式各樣的怪物，到處都是硬戰，一定要準備好補血劑。往南走在廣場中央兩邊各有一個魔法和生命噴泉，以這裡為據點慢慢往下清光周圍的敵人。小心中間的陷阱，在大廳南邊會有一個守門的小頭目Mucosa Brute，打敗後往南走終於看到中頭目巨蜘蛛，可以用遠程武器來攻擊，在最南邊會有一座電梯送你上去。

Wesrin Cross — Dwarven Mines通道



走出Wesrin Cross後，往東南來到剛剛被封起來的城門，用遠距離武器攻擊城門上的紅色木桶，便可打開城門而完成任務。接著往南走到野店，可以再買一隻騾子或一些強力的裝備。繼續往西走進Dwarves，裡面只剩下Gloern一人獨立對抗Krug，你可以邀請這位勇猛的矮人加入，以助你一臂之力。

任務 2-5　Gloern要請你幫他拯救他在礦區的兄弟Torg。

記得撿完鎖上的物品再進入西邊的礦區中。

Dwarven Mines

進去礦區後到處都是老鼠，往南走到小心的打敗小頭目Monstrous Rat，這裡有魔法聖壇可以回復法力，回到入口處改往北走，沿路會碰到石怪與一些敵人，善用火藥桶可以有效的對他們造成傷害。而且火藥桶也可以打開一些被封住的密室，其中有一些蠍子巢穴或老鼠巢穴，但也有不少財寶在裡面。

一路走到最西南邊就會看到兩個電梯，先把南方電梯的石怪送上來解決掉，再隨便找一部電梯坐下去，繞到東邊炸破木門，清光老鼠巢穴裡的老鼠並拿取寶箱，回到電梯處往北走打敗小頭目Venom Field，再繼續往北可以看到第一個旋轉平台。

要上旋轉平台前，最好能解散隊伍，然後善用暫停鍵一個個將隊伍成員拉到平台上，一次全部送到對岸去，過去後的下降平台也要如法炮製。來到下方後會遇到一隻大礦蟲，打敗礦蟲往西走到盡頭，打開南邊的門可以進入礦工的起居室，裡面有不少寶物。出起居室後北上，注意右手邊密室裡的礦蟲，在最北邊有石怪，往東南走下去前面又會有一間密室，這裡的怪物包括岩怪、礦蟲、蠍子、Darkling等等。





繼續北上左右兩邊都有怪獸的巢穴，在西邊巢穴裡會有生命回復聖壇，來到北邊出現一個移動平台與旋轉平台，用同樣的方法一次讓我方同伴一起過去。由於這個旋轉平台停留的時間很短，要上平台時一定得特別小心，假如我方成員沒有全部上平台，就先不要登上對岸，讓平台再轉一圈，直到所有人員上去為止。你也可以先派我方的弓箭手過去，先吸引那群Krug下來，然後引爆火藥桶炸死敵人。剩餘的敵人再讓我方隊員一擁而上。

由下降平台下去後你會遇到一群Krug及兩個小頭目Krug Commander，這種將領級的Krug皮粗肉厚、攻擊力又強，最好能一個個引過來解決。繼續往東走會有一隻石怪，可以用火藥桶將它炸死。

接著往東走到盡頭會看到升降梯，由南到北總共五個，這五個升降梯都通往敵人最多的下一層，第一個和第二個是相通的，但第一個無法下去，從第二個下去會立刻遇到兩隻石怪，所以最好把驢子留在上面，並將魔法切換成治療魔法。打敗石怪後炸破密門到外面會有礦蟲和小頭目Horrid，可以遠離礦蟲先把Horrid引過來解決，再集中力量消滅礦蟲。從一、二號升降梯都可以回來上一層。



第三、四個升降梯也是相通的，從第三個下去與兩個小頭目Krug Commander及一群Krug對決，全部消滅並往上炸破門後會遇到Torg，便可完成任務2-5。Torg會委託你向Glacern的Overseer報告他的發現，你便可以從第四個升降梯上來。

最北邊的第五升降梯也是最危險的，總共會有三隻石怪和一群Darkling等著你，要下去前除了一般的回復魔法外，最好能用一些防禦性的魔法來保護隊員，而且每個人身上都要帶滿生命回復劑。下去後除了將時間調到最慢外，還得隨時按暫停注意補血，用集中全體隊員攻擊一隻石怪，直到三隻石怪都被消滅，才去清勦剩餘的Darkling。打敗他們也是有代價的，可以得到不少由他們身上掉出來的寶物。

回到上面一層，別忘了破壞兩邊的四個密門可以破壞，由南往北算起，第二個升降梯上方的密洞會有一大堆蠍子，從外面把它們一個個引出來攻擊。第四個升降梯下方的密洞則是一隻礦蟲，裡面有相當多的寶箱。東邊的密洞同樣是隻礦蟲，西北邊的則是一隻石怪。一路來到了最北邊，守門是兩隻Krug Commander，最好用弓箭手把它們一個個引過來，打發這兩隻Commander後走出礦區。



Dwarven Mines至Glacern通道

一出礦區在北邊會有一個寶箱，這裡你會遇到一些全新的敵人，包括Klaw、white wolf與會放魔法的Braak Mages等等，其中白狼的速度很快，一來就是一大群，Klaw是主要的肉搏戰士，而矮小的Braak Mages特愛在後面放冰系魔法。最好來慢慢推進，才不會一次遭遇到太多的敵人。

從出口往東南方繞過去再轉往東北，途中遇到小頭目Dark Claw，到最北邊有一個Furok的山洞，山洞裡面都是Furok，先清光西邊的敵人，再到東邊與小頭目Grizzly Furok把守，打敗他可以得到一件很強的盔甲。走出山洞後繼續往東就可以進入Glacern鎮。

Glacern鎮

進鎮後第一件事就是到旅館找到Ibsen Yamas，與他對話便可完成任務2-1及任務2-6，但也得到兩個新任務。旅館裡也可以招募到戰鬥魔法師Lorun與戰士Kroduk。一個隊伍裡最好有兩個戰士與一個戰鬥魔法師，假如你現在還沒有可靠的戰士或魔法師，不妨可以考慮看看。

任務 3-1 Ibsen Yamas要請你幫忙找到魔法師Merik。

任務 3-2 Ibsen Yamas要請你穿越Ice Caves，來援助在Kroth要塞裡的Legionnaire。

到鐵匠鋪可以買賣武器防具並接獲任務，而魔法屋裡可以購買藥劑與魔法，也可以接任務，東北邊的驢窖你可以多買一頭驢子，不過假如你已經擁有兩隻驢子，就不要再花那麼多錢了，因為你最多只能有八名角色，超過三隻驢子的話，到時多出來的驢子可能會被迫遣散掉。

任務 3-3 與鐵匠鋪的Orlo談話，會請我們幫忙清光他家地下室的怪物。

任務 3-4 魔法屋裡的Apprentice Ardun會要你去找兩本書。到鎮南入口處的高塔坐梯子上去與守衛談話可拿到第一本書，然後到五角星北邊小屋找Elio可找到第二本書，拿回去給Apprentice Ardun可以得到200元並完成任務3-4。

最後你到西北方找Ada談話完成任務2-3並獲得Lloyd戒指。在Ada家下方地下室可以拿到不少物品，打破祕門可以通往外面的雪地，這裡有兩隻Furok Slasher可以殺掉練練功。最後從東北角離鎮進入第三章。

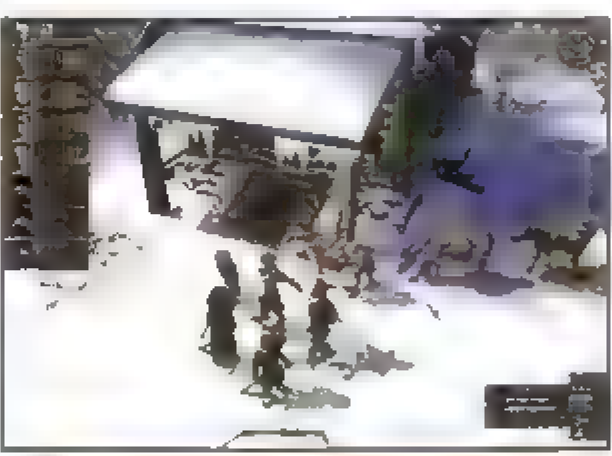
CHAPTER 3 The Search For Merik

從Glacern鎮後往北走，沿途又是一群白狼、Braak Mages和Klaw，經過一座橋後還會有Braak，這種怪物比Klaw還強悍，被它們圍攻時一定要小心。過橋後再往北走可以來到Orlov的家，到地下室有不少Frost Spitter和Frost Golem，但也會有相當多的補給品。清光裡面的怪物後可完成任務3-3。

從Orlov的家往東走，這裡有皮粗肉厚的小頭目Pitiful Braak，旁邊還跟著一堆Braak，慢慢把它們引過來解決掉。接著在小頭目南方有一個冰窖，下去清光裡面的Frost Spitter與Frost Golem也可以獲得不少戰利品。沿著冰窖往北走繞一圈回來，在冰窖最深處會有一個生命噴泉，而且還有一個大寶箱。

出冰窖後繼續往西北走，來到一個有許多怪獸駐守的魔法聖壇，可以讓法師回復魔法力。在聖壇周圍也有不少敵人可以讓你練功。繼續往北到盡頭轉往東，在東邊小道路通往一個廢棄的礦區，先清光礦區前的敵人，再用炸藥桶炸開礦區的入口，裡面會有一堆蠍子可以練功。離開時別忘了拿取寶箱。

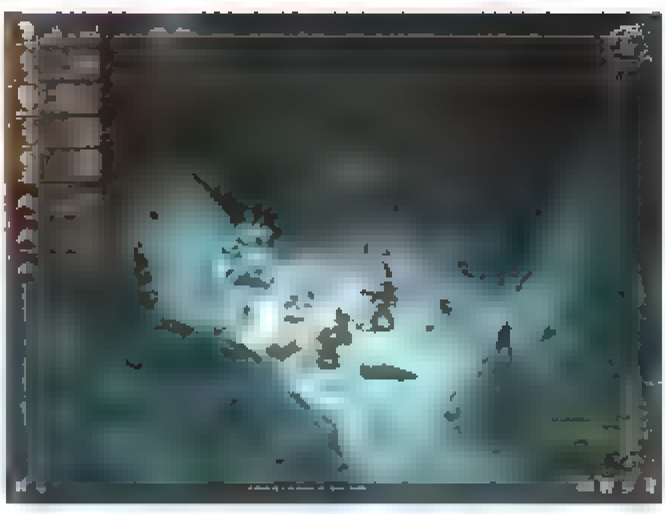
回到原路後往北走，這裡開始會出現Ice Warrior，一路走到最北邊就可以進入Alpine Caverns。記得拿完西邊的物品後再進去。

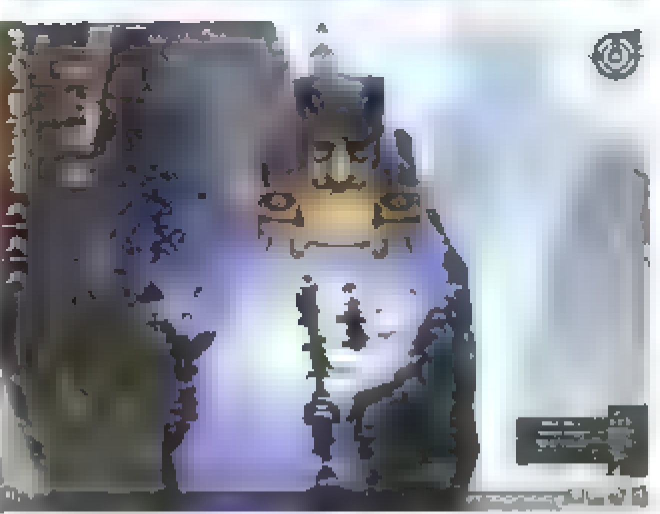




Alpine Caverns

Alpine洞穴中除了Ice Warrior外還多了Ice Fly，由於到處都佈滿了敵人，你必須步步為營，把它們一隻隻引過來。往北走到一個小通道，旁邊的冰石突然會化為Ice Warrior，全部清光後從東面的小路上去，往東走到出口會出現Ice Archer，這裡便是Shrine Puzzle，沿著雪地到東北邊的神殿踩一下，你會發覺東方懸崖上會有一塊地面升上來。





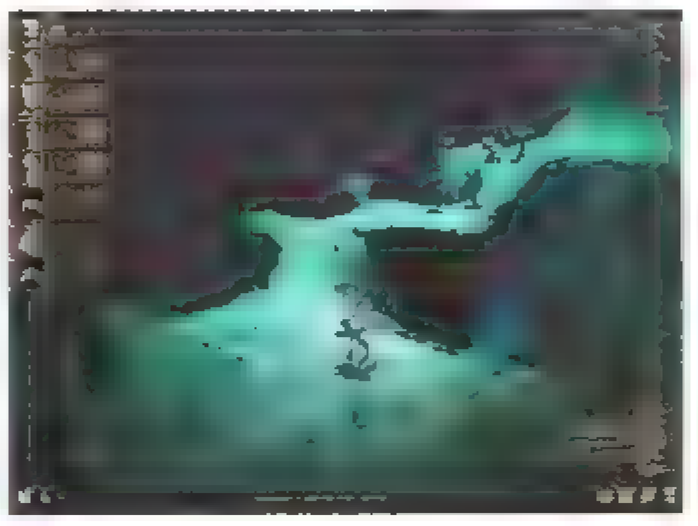
往西回到剛剛被伏擊的地方再往北走，在這裡會有一群Ice Warrior保護著Ice Mage，打敗他可得到Mana Chant。繼續往東北前進，打發這裡的小頭目Frost Warrior與周圍的Ice Warrior，可以藉由魔法聖壇來回復法力。

來到最東北角會轉往東方，一進去就會遇到另一個伏擊，四周突然會飛出一堆的Ice Fly過來偷襲你。往東走到一個龍的骨骸，四周的石頭又會化為Ice Archer，全部清光後到骨骸南方拿取箱子裡的寶物，回頭往西南會有一條隱蔽的小路通往西南角的一道密門，一走道盡頭密門就會開啟，從這裡可以走到剛剛的Shrine Puzzle。踩上第二個聖殿就會在剛剛浮起的石頭兩端各出現一座橋。

回去龍的骨骸處繼續往東走，到了一座高台上下去會有一個大圓柱，這裡也有不少敵人，清光後同樣會在西南方看見一條隱密的小路，一路走過去到西南盡頭開啟秘門，出去到Shrine Puzzle便會走道剛剛浮起來的橋樑和平台上，往南過橋走到第三座聖殿，裡面的寶箱有許多高級物品，別忘了聖殿旁邊有一個寶箱可以拿取。

回去洞窟內繼續往東前進，來到最東北方的高台，這裡會有難纏的小頭目Frost Mage，它會不斷的召喚其他的怪獸，而且會一直使用近距離的爆炸魔法，一定要在第一時間內用遠距離的魔法或弓箭消滅掉，最好先將他身邊的怪獸引下來擊斃再上去。在東南角也有一個生命聖壇可以補充生命值。記得要拿[redacted]。

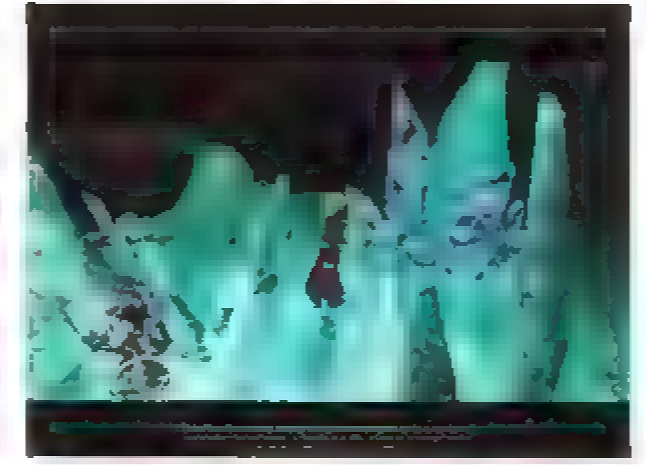
接下來要轉往西邊，到西邊的通道十分狹窄，先把隊形編成一直線，然後把隊員間距縮到最小。在盡頭會有小頭目Frost Archer把守，由於它擅長遠距離攻擊，所以一定要讓戰士盡快





衝過去跟它肉搏。往西到盡頭後轉往南方來到另外一個區域。

繼續往南走東西兩邊各會有兩個入口，先從西邊的入口進去，裡面是Frostnid的巢穴。往東則必須先繞下去處理掉下方的弓箭手再進去，洞窟裡面躲著一隻冰龍，打敗冰龍可以拿到增加戰鬥魔法技能的護身符。更深處還會藏著一個寶箱。回到入口處繼續往南走，到下方的高台上又會出現一隻冰龍，消滅後往南走終於看到被冰封的魔法師Merik，將他救出來後完成「第3」，但他會給你一個任務。



任務 4-1 找到Merik被偷走的Warding Staff。

將撿到的裝備裝在Merik身上，讓他配上各式各樣的自然魔法，然後帶著他往南走。在出口通道上一堆冰怪和一隻冰龍在守門，將它們一個個引過來，全部消滅後走出Alpine洞穴來到第四章。

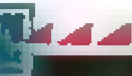


CHAPTER 4 The Warding Staff

Alpine洞窟→地下運河通道

走出Alpine洞穴後在正南方有一個生命回復聖壇，繼續往南可以看到一個買賣物品的小攤位，你可以趁機趕快賣掉剛剛撿的奇珍異寶，並在這裡買一些優秀的裝備。繼續往西南走就可以來到地下運河。

地下運河

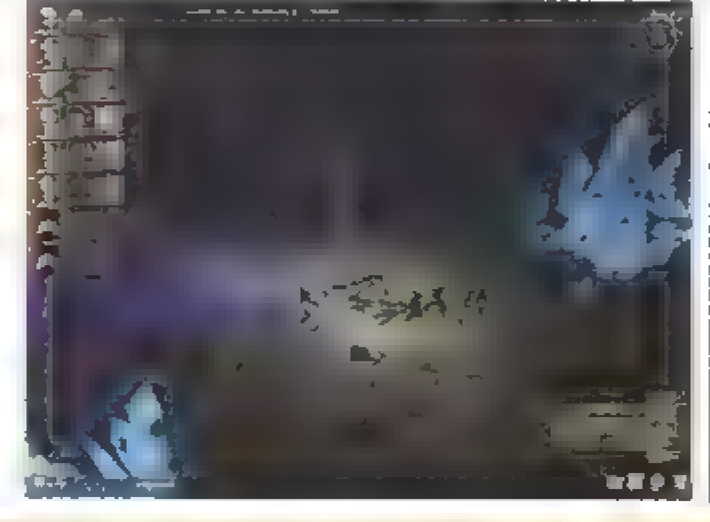




進入地下運河後一路往南走，中途會陸續遇到Dark Lunger、Teal Shard、Dark Slinger、Dark Caster等怪物，要特別小心會躲在水晶中放電的Teal Shard及河流中的Slarg。在中段有河流的地方會有一個魔法聖壇，繼續往西南走到盡頭靠東邊會有一隻Syrrus，用長距離的魔法或武器殺掉他。然後往南走到另一個區域。

經過一座拱橋後你會看到不少Trog，這種生物會把你引到敵人多的地方，你得小心的控制住你的隊員免得他們中計。往南走繞往北方再繞往南，會遇到一個小頭目The Great Trog Warrior。繼續往南走會開始出現一種蟹足生物Skick，它會使用爆炸魔法近身攻擊，你必須派弓箭手或魔法師用遠距離的弓箭與法術將牠解決掉。繼續往南走會來到一個岔路，先從南方的狹路過去，利用這裡的生命回復聖壇解決掉這裡的Stalagnid。然後回到岔路往西走。

一路往西會經過一個拱橋，在後面等著你的是Spiked Maw。繼續往西看到一個石拱門後從北邊那條路過去，會來到有一堆拱門的廢墟，在正中央有一個地窖入口，下去後清光這裡的敵人，撿起機關上那兩堆黃金，然後各放一個沒有用到的物品上去。繼續走下去第二階，這裡同樣有兩個壓力盤，各放置物品後左邊小房間的門會打開，到房間裡同樣放置一塊物品在地上，出去後通往第三階的樓梯就會開啟。



走下第三階同樣在兩塊壓力板放置物品打開右前方的門，在地上放置東西開啟到第四階的階梯。下去第四階會有好幾個Trog Knight，這會是一場硬戰。最後在第四階的壓力板上放置物品，可以打開西邊的密門，拿取裡面所有的寶物後離開。臨走前別忘了把剛剛丟的東西都撿起來。

逛完迷宮後往南回去剛剛的拱門處，往西過橋並沿著狹小的道路一路走過去，這條路也有不少怪物。一路走到有水的地方，小頭目Shadow Lunger會在此恭候大駕。打敗他後繼續往北走，突然會冒出Syrrus，出口就在西北邊，但你必須先打敗兩隻小頭目Purple Shard才走的出去。



黑暗森林

走出地下運河後來到黑暗森林，這裡到處都是Spiked Maw、Forest Troll和Forest Klaw。同樣要小心奸詐的Forest Troll使用打帶跑戰術把你引入它們的陷阱。往南的轉角會發現一堆木箱，裡面有不少藥劑。繼續往南走在一片空地上會有一個旅行者的營地，先去商店補給物品，然後到綠色帳棚找Razvan談話接任務。



任務 4-2 打敗土匪頭目來保護旅行者的營地。

離開營帳往南走，會遇到弓箭手Phaedriel，可以花一筆錢來招募她。繼續往南走會有岔路分別往東南與西南，往東南方會來到一個廢棄的營區，打發掉這裡的敵人可以從木箱裡拿到不少東西。往西南則會通往土匪的營地，途中會遇到小頭目Muong Troll。

繼續往西走會轉往南方，一出空地馬上會遭遇小頭目Enraged Gorack和一堆Gorack，此外還有不少的Hell Boar，這些都是擅長肉搏的敵人。再往南會開始碰到土匪群，土匪的營帳就在最南方，從這裡分為上下兩條路，這兩條路會交會在西邊的出口，而出口南方有一個生命聖壇可以補血。從生命聖壇往下會來到土匪的堡壘，這裡除了一堆的土匪與弓箭手外，還會有一個小頭目Rogue Bandit。清光他們後回到生命聖壇往上走，到最北邊的土匪山洞，進入深處殺死小頭目土匪頭子後完成任務4-2，回到南邊的出口往西走到沼澤區。



沼澤

來到沼澤區後先清光岸邊的黑狼與土匪，來到沼澤中間棧道的起點，這裡會遇到受傷的Azunite Schola，他將任務交代給你之後便斷氣了，於是你開始沿著沼澤上的棧道往南前進。

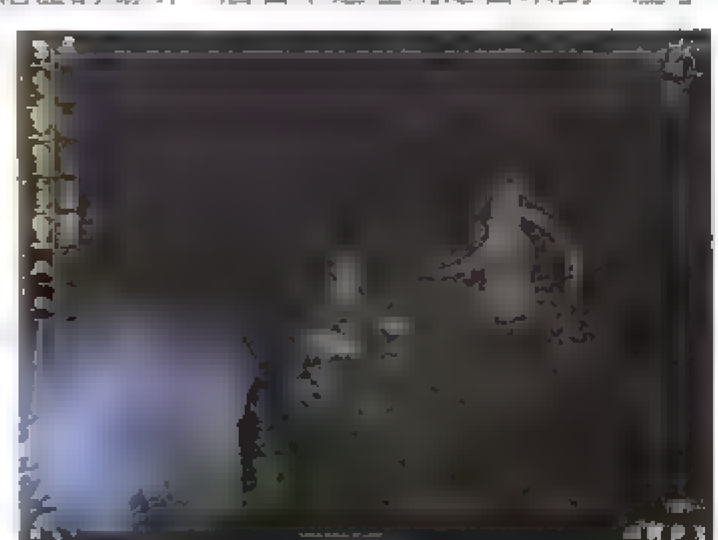


隱藏區域

沿著沼澤北岸往西走你會發現一個秘密入口，這裡可以通往西北邊一座十分美麗的花園，這裡有一個迷路的魔法師，若不趕快將他打敗，他會不斷的召喚沼澤怪物出來。打敗他之後可以得到戒指。搜尋西北方的房間會有四個寶箱。

任務 4-3 Azunite Schola請你幫忙殺死神殿裡的守護者。

這是一個非常大的沼澤，裡面除了Mangler、Swamp Troll、Swamp Stinger等怪獸外，還有最令人討厭的沼澤巫師。這些巫師會不斷的召喚沼澤生物，一定要在第一時間內先把巫師解決掉，否則敵人只會越來越多。當然假如你想練功的話，這也是遊戲中絕佳的場所。沿著木道往南走會來到一座小屋，裡面的箱子有不少錢，轉往東邊會看到許多沼澤巫師，繼續沿著棧道往東前進，途中每個木屋都去搜一搜。來到棧道中斷的地方沿著岸邊會開始出現Hydrack，他吐出的火球會對我方全體造成很大的傷害，必須隨時注意全體隊員的生命值。



沿著棧道往東走進墓園，這裡開始有Tretch樹精、各種殭屍及Dungeon Crawler，甚至還有Bronze Gargoyle，要特別小心殭屍，它們會等你走到墓園中央才一起冒出來。進入墓地中央的大教堂，裡面是小頭目Wretched Zombie。殺掉他後任務4-3變成要將聖徽放在教堂的聖壇上，於是你把剛剛Azunite Schola遺留下來的聖徽放上去完成任務。



繼續往東走來到小木屋旁，小頭目Skant Witch會不斷在此召喚沼澤怪物來攻擊。把它幹掉後進屋搜括一番。回頭沿著棧道往南走，那棟小屋裡有一個善使自然魔法的法師Andiemus，不過招募的代價也不便宜。在Andiemus小屋的南方會有一群沼澤怪圍著小頭目Rotten Troll，再往西南走可以找到Verma的商店，趕快把東西賣一賣，順便補給一下藥水瓶。

繼續往南走會來到妖精隱藏處的入口，守護入口處的是由妖精製造出來的機械人Gobbot。進去入口前最好能逛遍沼澤，將所有隊員的技能提昇到一定的程度。

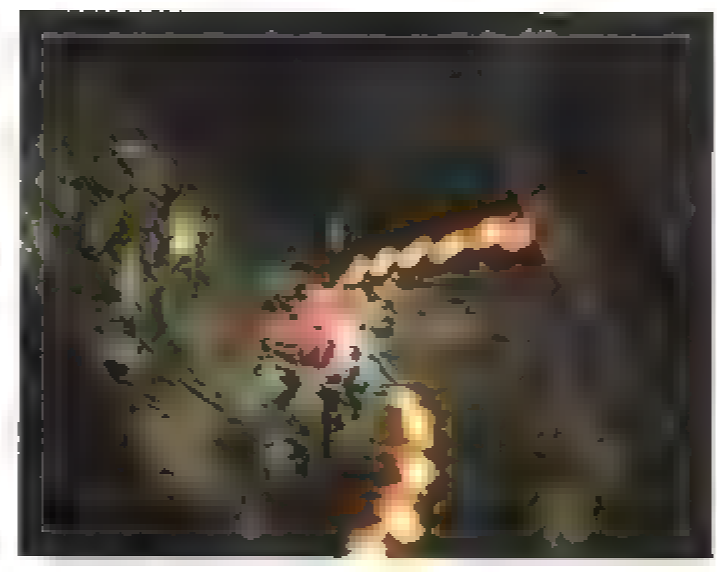
隱藏區域

在妖精基地入口處下方有一個生命聖壇，但你必須從左邊或右邊繞過去，假如直接從正前方下來的話，會掉入一個充滿敵人的陷阱。小心不要讓我方的夥伴掉下去。

妖精的秘密基地

在妖精隱藏處裡，到處都是各種妖精和它們所製造出來的機械人，盡量善用炸藥桶炸死它們。進了藏匿所後坐電梯下去，往北來到大圓柱，接近出口時會在西邊發現一個閥門，用來控制前方的瓦斯；可以先把閥門關閉，當上方的妖精衝過來時，立刻把閥門打開來消耗妖精的體力。

繼續往北走到盡頭，又會有一群防守的妖精和機械人，全部清光後改往東走經過一座橋，在橋上就可以先爆破到對岸的桶子。過橋後與小頭目Blaster戰車展開激戰，解決掉戰車後搜括完這裡的寶箱，打開大門進入下一區。



這一區除了戰車外，連直升機Copter和自爆機械人Proxo都出現了。一定要在自爆機械人近身前先用弓箭手解決它。接著到北邊的妖精餐廳清光這裡的敵人，再回到入口處往東走到盡頭再往北，這裡也有不少敵人與物品。回到入口處往南轉東，這裡竟然有Blaster守著出口，而且出口還有兩隻雷射，先把Blaster和雷射塔解決掉，再慢慢處理殘存的敵人。繼續往東走進入機械室。



在機械室前方會有一座旋轉橋，先射死對岸的自爆機械人，再啟動平台上的機關將旋轉橋轉成東西向。然後過橋進入機械室。機械室裡的敵人相當多，慢慢繞一圈清光所有敵人後，拾取所有物品並打開北邊的門，兩個門都是通往妖精的工廠。由北邊進入工廠，在工廠北邊你會遭遇到小頭目Perforator，靠近它時可能會遇到周圍的埋伏。

隱藏區域

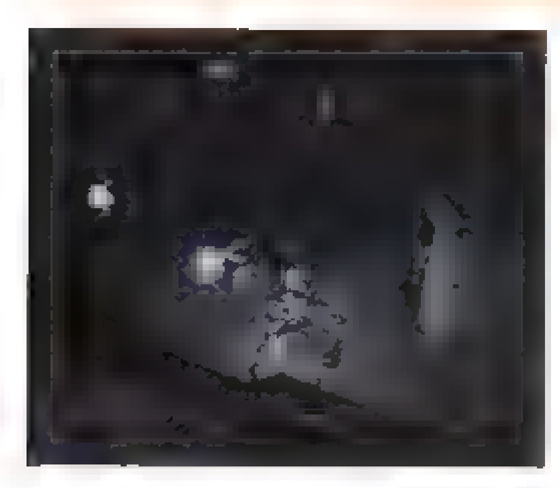
在Perforator的東北角會有一個隱密的通道通往考古研究室，裡面會有三個裝滿寶物的寶箱。

幹掉Perforator往西南會發現兩座守門的雷射塔，而且地上會突然升起自爆機械人偷襲，往南攻入大門後會來到入口處的旋轉橋，啟動機關把橋轉成南北向，過橋後打開門會看到有一堆敵人等著你，清光後繼續往南走會有一個移動平台，對面的敵人多得可怕，你可以操作平台將敵人一個個載過來個個擊破，或者一口氣衝進去與敵人展開一場大混戰。

由平台傳送到西邊後往南進入另一個區域，清光入口處的敵人後打開門進去，先使用東面的門閥關掉蒸氣，再往東殺過去。假如你的弓箭手射程夠的話，甚至可以在平台上就射殺南邊下方的敵人。來到最東邊東面的牆，會突然打開跑出兩隻Perforator出來偷襲。

隱藏區域

從東北角的牆縫可以進入第二個考古研究室，裡面有不少Goblin Igniter在把守，把敵人清光後，點亮所有的火盆便可以把寶庫的門打開，搜括裡面的寶箱與物品。



往下走會看到一個升降梯，先從上方盡可能射殺下面的敵人，再坐升降梯往西打過去，小心南面通道上的敵人，可以用弓箭手把它們一個個引過來。走到盡頭會看到另一個上升平台，這裡要射殺敵人比較不容易，可以派肉搏戰士坐上去把敵人引到邊緣，但要隨時注意戰士的生命值是否足夠。上去後會有幾輛戰車從牆裡出來偷襲。

往南方的門出去後，會有一大堆拿著遠程武器的妖精，衝進去只有死路一條，最好的方法還是把它們一個個引過來解決。一路砍到兩邊清光所有守門的敵人後走出這個區域。

逐漸接近妖精的大本營，進入南方大門又是一堆敵人，先繞到西南方拿取寶箱，然後從西邊的門進去；過了一個通道會有兩輛戰車守著，更深處又會有妖精，不過裡面的寶箱值得你一試。

回主通道往南殺進去，最好讓騾子脫離隊伍留在外面，一進去裡面Goblin Inventor就會召喚出一隻超大的機械人。打敗機械人後Goblin Inventor會躲到地下，拿取這裡所有的裝備與Merik的權杖完成[illegible]，這時南邊的門會開啟。走進南邊的電梯可以上來地面。來到上一層，你會發覺所有的妖精機械人都停止運作，走到最東邊操作機關打開洞門，正式進入第五關。







頭目對決三

[illegible]



CHAPTER 5 An Ancient Evil

神殿遺跡

好不容易走出妖精基地，在北邊可以遇到兩名守衛，他們從Kroth要塞被派來接應Glacern的援軍。跟他們對話之後接獲任務。

> **任務 5-1** 儘速援馳Kroth要塞。

在南邊海岸旁有許多皮粗肉厚的Sea Mangler，北邊則是黑狼、Spiked Dweller與Forest Phrak，中間偏北則有一個生命回復聖壇，可以讓你以此為據點慢慢殺到外圍。接著從東北邊的出口出去會開始遇到Cyclops，再往西走小頭目Infested Larch便會出現。

繼續往西走，在池塘上方的小屋與Gregor談話可以接到第二個任務。再往西走可以發現一棟裡面有寶箱的木屋，木屋旁就有通道可以通往Flooded Dungeon，當然你也可以從更西邊的入口進去。不過建議還是從木屋旁的通道進去比較安全。

> **任務 5-2** Gregor會要你幫忙找尋老顧客。

淹水的地下城

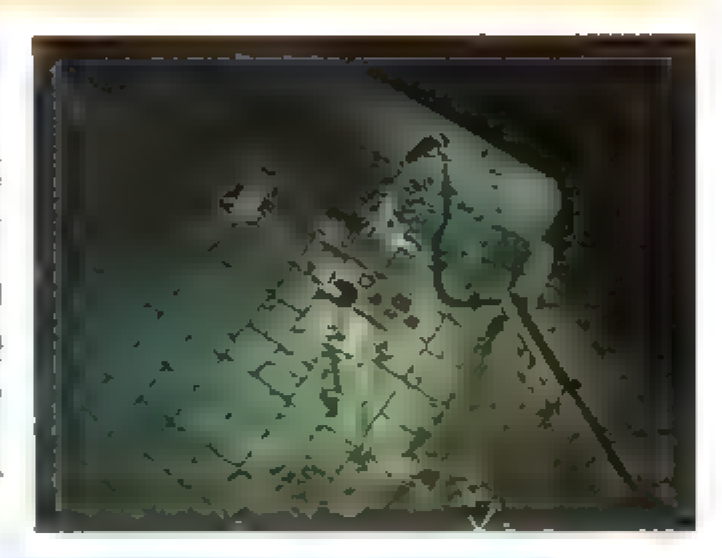
從木屋旁進入地窖後，打開正南方的祕密牆壁，你會看到Water Lunger，打破西邊的門進入房間又會有Unguis，回到主通道往北走到底再往東開門進去，這裡的敵人還多出了Shrack與Water Slinger，殺光後打開門進入往北的通道，東邊的門裡面則會有一堆Picher。往北沿著走道繼續走再轉向西邊。



隱藏區域

打破東北角靠東面進入隱藏區域。進去後往東走來到機械室，你要依照蒸氣流動的順序轉動四面的閥門。首先轉動東面的閥門，然後是南面，接著是北邊，最後是西面，直到各面的蒸氣管都有煙冒出來為止。馬上回到房間的旁邊啟動把手機關，一個扳手會升上來，扳動扳手後南面的牆壁會打開，裡面會有一堆寶物。

這裡會有一條往北的通道，在裡面你會發現已經死掉的顧客，任務也更新成回去跟Gregor報告。而南方的房間充滿了Pitcher，站在門外將它們一隻隻引出來。再往西走兩個大廳都是Shrack。轉往南邊來到一個水池，小心水池中突然冒出來的Unguis，往南繼續走便可以由另一個出口回到地面。

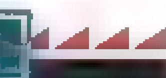


神殿遺跡



一出地面立刻回去找Gregor報告完成任務，可以獲得35000元的獎賞。回頭往西找Thayne補充一下裝備後，便可以直接從地圖西北方的通道進入另一個區域。這裡會有不少Wraith及一隻小頭目Warrior Wraith。往北走到Fury巢穴的入口，這裡有中頭目Blue Drake守護著。先不要急著進去，繼續往北清光上方的敵人，在西北邊山洞裡有一堆Forest Darkling，東北邊則會有兩隻Blue Drake，它們都守護著不少寶箱，全部搜括一空再回頭進入Fury的巢穴。

Fury巢穴



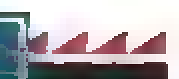
進去Fury巢穴後往北邊走會開始遇到噁心的Googore Grub，在這裡甚至有個Googore Grub的巢穴。繼續往北東方的空室中躲著一個會一直用觸手放電的小頭目Fury Spawn，再北上則會遇到會用遠程魔法攻擊的Wraith Mage及Wraith Archer。在中間廣場處又會出現兩隻從地底鑽出來的小頭目Googore，廣場東北方的區域有兩隻Fury Spawn，這些Fury都不太會移動，可以用弓箭或魔法等遠程攻擊慢慢狙殺。廣場西邊的區域又是一隻Googore。

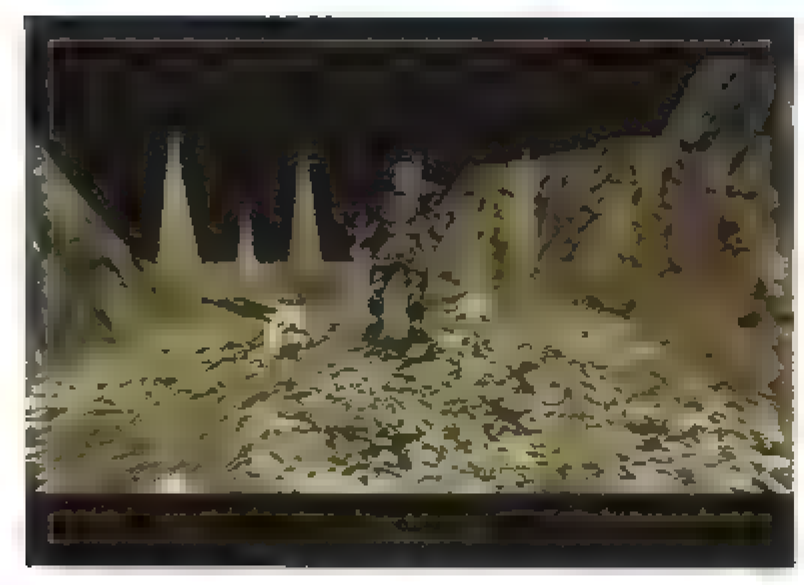
到西北邊殺掉兩隻擋路的Googore後繼續前進，會看到一個生命聖壇，但有一個小頭目Dark Wraith Mage在看守。幹掉後改往東邊前進，到最東邊改往北經過一座橋，打敗守橋的敵人後在最北邊看到大頭目Fury，打敗它後記得撿拾Fury北邊的寶箱。小心北邊的出口那兩隻中頭目Fury Pest。

頭目對決三



Kroth要塞





一走出Fury巢穴，會遇到戰鬥魔法師Boryev，有錢的話可以招募他來加強隊伍的實力。繼續往上走會遇到一群骷髏狗和骷髏兵，由小頭目骷髏船長帶隊。到達最北邊有一個祕密山洞，裡面會有一個寶箱。回頭往東進入Kroth要塞，但在入口處就被大頭目Gresh擋住，他與旗下的骷髏大隊設下埋伏等待我方的到來。

一旦打敗大頭目Gresh，先別急著往東走，從所在地往南先清光南邊山丘上的敵人，到最南方有一個廢棄的駐地，這裡面也有寶箱可以拿取。回頭進入要塞，要塞中可以購買武器道具、魔法藥劑與鑰子，Tarish指揮官就坐在要塞中間，與他談話後往東走出要塞，有意願的話也可以花一筆錢招募戰士Rhut。走進東方的地道完成第五章。

頭目對決

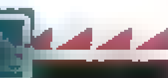


CHAPTER 6 Unwise Alliance

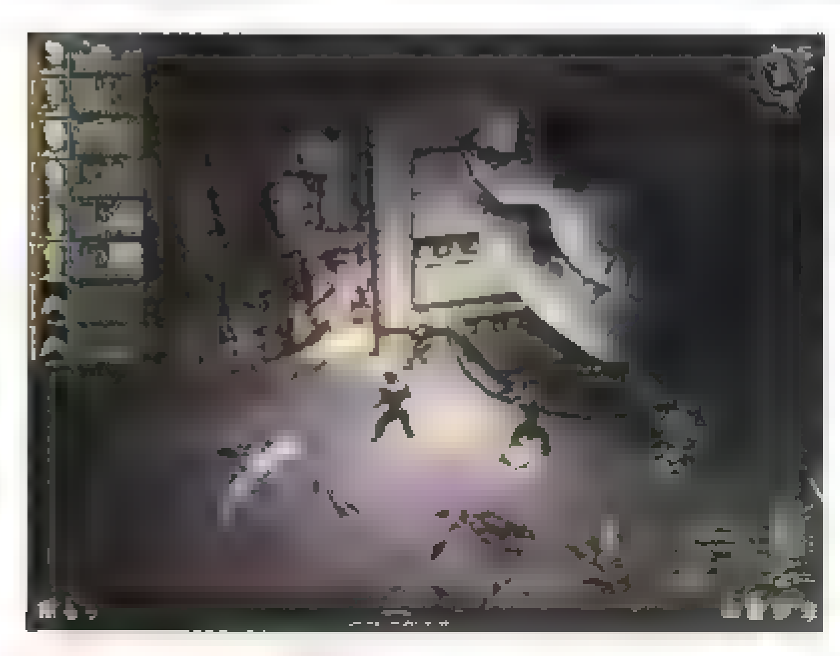
Kroth要塞—Canyons沙漠通道

走出Kroth要塞後一路往西，沿途會遭遇Droog Grunt、Droog Archer等敵人。在南方會有一個骷髏大廳的入口，啓動旁邊的機關打開骷髏頭的嘴巴。

骷髏大廳



進入骷髏大廳後往南走，在中央水池兩邊各有一個通道，往西邊的通道清掉瘋狂骷髏頭後，可以拿取棺木裡的物品，東邊的通道則有一堆Droog要解決。回到中間通道往南走，兩旁會各有一個有骷髏頭的房間，再往前走又是兩間，都各有一些物品。繼續往南走到骷髏大廳，這裡面有很多的骷髏頭，把它們全部消滅後拾取所有的物品。走出骷髏大廳回到通道，繼續往東前進，不久後就會走出通道來到Canyons沙漠。



隱藏區域

在大廳最南端的雕像上碰一下，後面會開啓一個房間，在裡面會救到Sikra並拿取魔法書，救到人後她會要求免費加入你的行列。由於她十分擅長戰鬥魔法，假如你的隊伍中有隊員能力不及她，不妨讓她加入你的隊伍中。要我方隊員退出時記得把她身上的物品卸下來。



Canyons沙漠

在Canyons裡除了Droog之外還會有大黃蜂、巨蜥蜴與沙魔等怪物，可以直接往東殺過去，或者先往北走繞過河，然後回來南邊往東，再沿著河岸用遠程攻擊解決對岸的敵人。往東走不久會有一個魔法聖壇，可以讓隊員在此補充法力。繼續往東南走，從斜坡下到第二個區域，會遇到戰士Ulfgrim，當然你也可以在此雇用他。

往北邊下去空地除了一堆敵人外，你還會遇到小頭目Impaler，空地旁狹縫裡有一個生命回復聖壇，但要先把裡面的巨蜥蜴與黃蜂處理掉。沿著河流繼續往東走，過兩個木橋來到吊橋處，橋的兩端都會有Droog伏擊。往北過橋後向東前進，不久又會看到第二座吊橋，再往東走到第三座吊橋，吊橋東邊又有一隻Impaler等著你。打敗Impaler後可以看到一座升降梯，把戰鬥人員帶上去，會遇到敵人的圍攻。一路往西打過去，消滅了那兩隻Impaler再把騾子帶上來。



末日危城

接著所有人來到一座很長的天橋旁，編好隊形往南走過天橋，走到一半時兩邊竟然同時出現敵人偷襲。好不容易處理掉後繼續往西走，到盡頭又有第二座天橋往北，先別急著過去，改往南邊的小路進去，這裡有一隻小頭目綠龍。回頭走過第二座天橋，會再遇到一隻Impaler，爬階梯上去會再遇到一隻綠龍，打敗綠龍後往南走過第三座天橋。

古代墓穴

過橋後往東走在南面會有一個Droog的村莊，先不要急著進去，繼續往東走可以進入古代墓穴，進去後打敗兩隻綠龍，走下墓穴拿取一個寶箱。你可以注意地板上的浮雕，這是Ehb王國的全體地圖。

Droog村莊



走出墓穴回頭進入Droog村莊，從村莊口一路往上走，途中又會開始遇到Droog戰士，到達最頂端後進入最南邊的房間後與Nontaya對話，得知Droog不得已的苦衷，你可以跟他買賣一些強力的武器道具並接受他的委託。整補完成後由村莊東邊的出口往南走結束第六章。



任務 7-1
Nontaya會委託你至Ehb城堡，以阻止Seck奪得Secret Chamber

CHAPTER 7 King And Castle

Canyons沙漠

一離開Droog村莊，會立刻看到一隻綠龍在攻擊Crusader Goguua，協助他打敗綠龍後與其對話接獲任務。接著看光平台東北方皮粗肉厚的Desert Braak。往南走過通道後轉往東前進，可以來到往Ehb城堡的通道，先不要進去，從南邊的斜坡下去，幹掉擋路的綠龍後，會來到南面的龍穴。

任務 7-2
Crusader Goguua要你在Seck釋放古代巨龍出來前，先到龍穴殺死巨龍。

龍穴



龍穴裡除了綠龍外，在南方會遇到大頭目古代巨龍，打完巨龍後完成[illegible]，記得將龍穴裡的寶物搜括一空後再離開。



頭目對決

Canyons沙漠 Ehb城堡通道

打敗巨龍後回頭前往Ehb城堡，在西邊空地會有兩隻綠龍守著一堆寶箱。繼續往北走遇到岔路向西北方前進，這裡守寶箱的是三隻綠龍。往東便可以走出山洞。



隱藏區域

[illegible]會來到一個隱蔽的山洞，裡面有相當多的骷髏兵及[illegible]寶箱。

出了山洞後往東走下平原，大戰骷髏兵與骷髏狗，這裡會有一個生命回復聖壇，可以好好利用；繼續往東走會看到農田還有廢棄的小屋，這時在東邊有一個領主正在與骷髏狗作戰，過去幫他解決骷髏狗，跟他對話後會願意無條件加入，並給你一個任務。一路殺到東邊可以看到通往Ehb城堡的橋，過橋後便可以進入Ehb城堡。

任務 7-3

Bolongar領主會委託你幫忙找到國王，並從Seck手中奪回Enb城堡。

隱藏區域

過橋前轉往南邊可以來到樹籬迷宮，進去樹籬迷宮前記得把隊形距離縮小以免卡住，而且騾子也要留在外面。迷宮裡到處都是骷髏兵，裡面有三個寶箱，其中兩個在西面的圓形涼亭旁，一個在東南角的噴水池旁邊。





Enb城堡

一進入Enb城堡便可完成[任務7]。城堡裡已經被怪物所盤踞，除了老敵人Mucosa外，還有Seck的戰士和弓箭手。首先清光外圍的敵人，往東進入城堡在北邊會經過兩個房間，第一個房間可以通往二樓，但入口被堵住了，第二個房間則會進入一個牆壁都是圖畫的小廳。回入口往東進入大廳後，可以從南邊與東邊的門出去清光後院的敵人，在東北角的馬廄裡有不少裝有金幣的寶箱。

從馬廄西面的樓梯上去可以繞城牆一圈，來到北邊入口會有一個Seck法師在守門。幹掉他後進入北邊的房內，調查裡面的兩座雕像也有物品可以拿。從這個房間往下走，在這個大廳會遭遇到頑強的抵抗，從這裡往南是一個聖壇，一個Seck法師會率領眾兵馬向你襲擊。清光後回到之前的大廳，往西進入圖書館，再往北進入臥室，拿取床前寶箱裡的物品。



從臥室旁邊通道的門往東出去可以看到王座大廳，王座前會有兩個Seck法師守著。居高臨下清光王座大廳裡的敵人後拿取兩邊的寶箱。在大廳東邊也有兩個房間，分別由Mucosa和鬼魂盤踞。調查一旁的武器架會有武器可以拿取。



接著從王座大廳北邊的階梯上二樓，途中會遇到新敵人－Punisher，來到二樓先清光東西兩邊陽台的敵人，然後回到中間往南前進，在兩側的房間內都會有不少敵人。繼續來到南邊的陽台，同樣清光



兩側與中間的敵人，再爬上南方中間平台打掉許多紅骷髏。在最南端有一個寶箱。

從西南邊的陽台下樓梯，打發圓形屋頂旁那兩個Seck法師與南方圓形屋頂上的敵人，從東邊走下階梯可以來到一個自動的升降梯。先拿取升降梯後方的寶箱，然後將隊伍緊密排列坐上升降梯。進入Enb城堡的地下城。

Ehb城堡地下城

下升降梯後往南走，立刻會有敵人過來迎接，轉往西邊打開門清光飯廳裡的敵人，調查飯廳南面的兩座雕像都有武器，而且周圍的房間有敵人與木箱，飯廳的正南方也有一個寶箱室。往東繼續前進，在東邊南面的房間也有一個寶箱，拿完出去後往南前進會看到一個房間，Enb國王就關在裡面，繞過去會開始遭遇wraith Piercer，而一隻Toreck就在房間的南方。回到中央的房間救出被囚禁的國王，便可完成任務7-3，但也接獲兩個新任務。離開時記得撿起國王給你的Star Key。



任務 8-1

在Seck找到Som之前消滅殘活的Seck。

任務 8-2

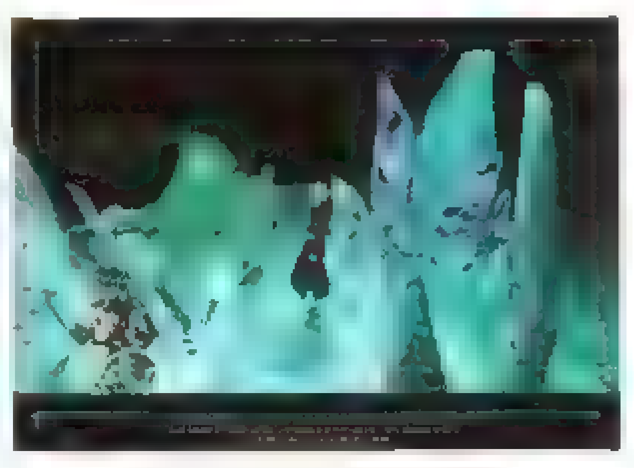
取得The Chamber of Stars裡的古物。



CHAPTER 8 The Chamber of Stars

Ehb城堡地下城

一走出囚禁國王的房間，先清光兩邊的四個牢房，其中西北方那個牢房有幾個Seck菁英弓箭手，幹掉後派一名隊員搭電梯下去。下方有一名試圖從這裡挖一條路逃出生天的獄卒。繼續往地下城南邊前進，會來到牢房大廳，這裡會有相當多的敵人迎接你，清光東西兩面所有牢房裡的敵人，然後把戰利品拿到最西邊的Hein那兒販賣，當然也可以在這兒買一些需要的物品。往南走可以進入地下城第二區。

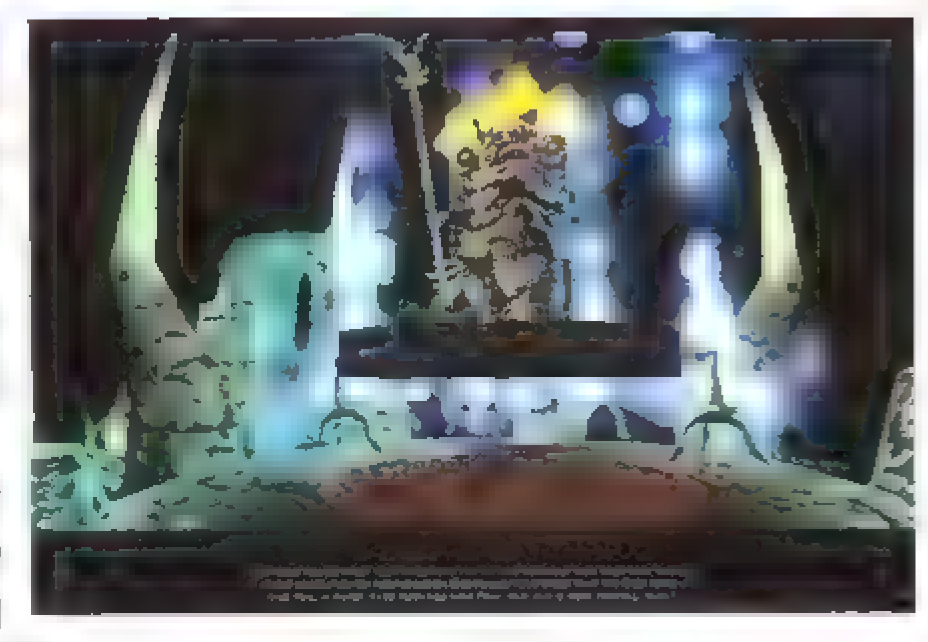








進入第二區，打開南邊的門會開始出現Synged與Mucosa Predator。沿著走道轉向西邊，小心體型嬌小的Lava Imp。轉入大廳會看到中央的囚室關著一個人，先打開南方的門，消滅裡面所有的怪物拿取物品，[illegible]機關還可以把升降籠裡面的魔物送上來。回到出口打開西邊的門殺掉裡面的小頭目Kell，這裡面也有一個寶箱。



往北走下階梯進入大廳，先清光大廳中間和兩邊牢房中所有的敵人，在後方有會使用遠程魔法的Warlock和Kell在防守，可以從大廳東邊上方的走道居高臨下來攻擊。接著放下大廳南邊的升降籠放出獄卒Swanny，他因為知道The Chamber of Stars的所在而被嚴刑拷打。打敗他可以取得他的棒子。

Chamber of Stars

離開大廳往北繼續前進，走到盡頭在西邊會有一個鑰匙孔，假如隊伍裡有人有國王給的星之鑰，點取鑰匙孔後就會出現一座橋通往西邊。帶著隊伍走過吊橋來到星之廳，一一轉動星之廳四周的四座雕像，中間的星儀就會開始運轉而完成任務。離開前別忘了拿取星之廳裡的那四個寶箱，走過橋正式邁入第九章。



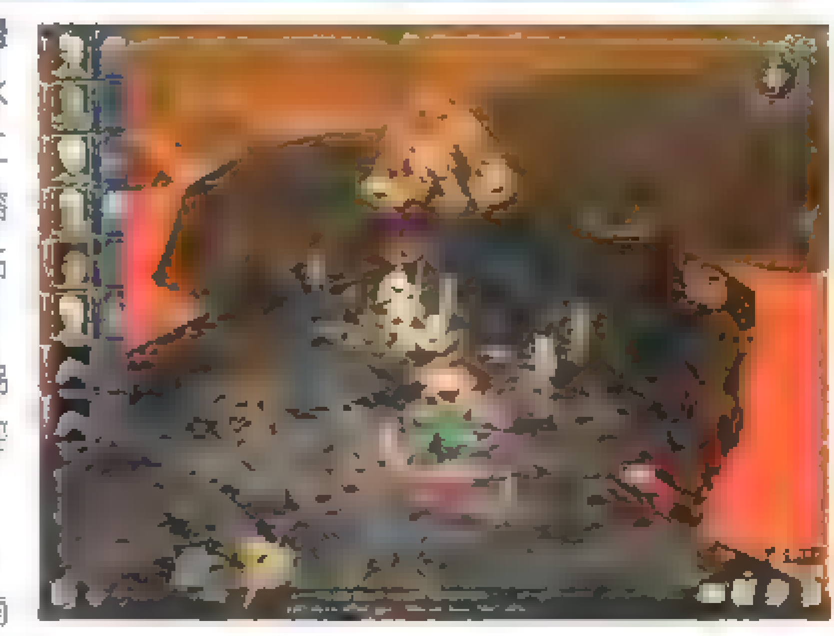


CHAPTER 9 Dungeon Siege

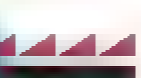
Ehb城堡地下城

回到地下城一路往東走，到盡頭改往北，這裡又是另一處監獄；但你只能由西邊的牢門打進去，逐一清光各牢房的怪獸。來到最北邊就可以走下樓梯進入熔岩洞穴。

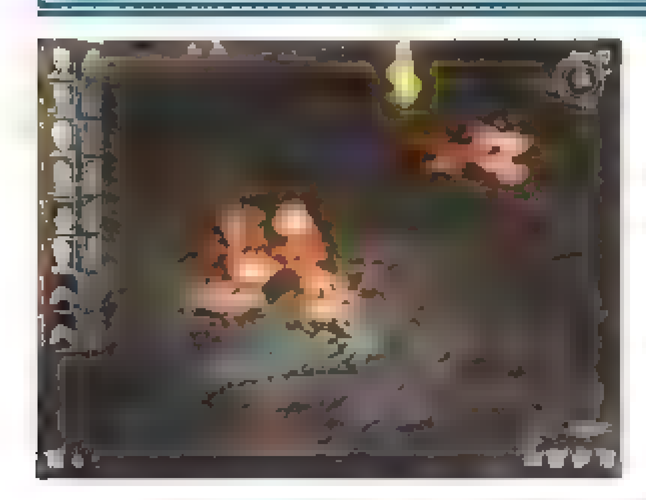
熔岩洞穴



進入熔岩洞穴往北邊前進，所遇到的都是Seck的高等魔法師。出了第二個洞口後在西邊有一個熔岩怪，他除了會施展落石魔法來攻擊我方全體外，還會召喚Lava Runner來協助攻擊。打敗熔岩怪後經由西邊的天橋往北過去，會有一個生命回復聖壇，繼續往西走到盡頭再往南過橋，把路上的Seck全部解決掉後轉往西走，這裡有一堆的Lava Imp、Lava Horror、Lava Runner及Lava Mage，它們個子不大，不過移動快速且攻擊力驚人，可千萬不要輕敵。

繼續往西走進洞裡，在小小的過道上竟然有好幾隻熔岩怪攔路，還好他們之間不會互相支援。沿著西邊前到最後又可以幹掉一隻Kell。從西邊往南會碰到一隻紅龍，將它消滅後往南前進，走過南方的拱門會有兩隻Kell來招呼。再往南走會有兩隻紅龍跟一隻熔岩怪攔路，最好用戰士將它們過來。走過第三座天橋與一隊Seck精衛隊展開激戰。從這裡開始敵人大多是是菁英級的，絕對不可過於大意。全部消滅後走進南方終於來到了Gom的巢穴。

Gom的巢穴



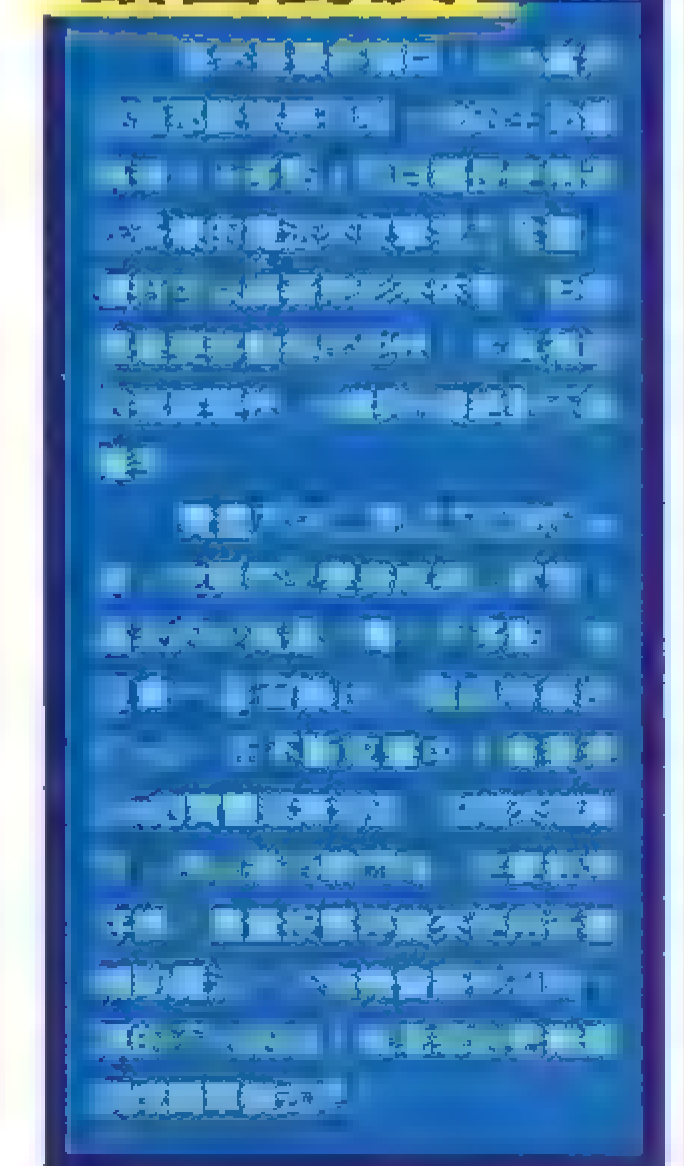
Gom的巢穴裡會出現新怪物—熔岩靈，在南方的廣場上有不少補給品可以撿拾。往南來到第二個廣場，這裡同樣有不少熔岩戰士和熔岩靈。在最南端除了一些熔岩靈外，還會有兩隻紅龍與熔岩怪。走出廣場往南前進，打敗在尾端的兩隻黑龍和一隻熔岩龍進入另一個區域。

從西邊走道轉向南方來到第一個平台幹掉黑龍，再殺過去又轉向西邊，到第二個平台往西走可以看到一條往南的階梯，可以選擇要往南或往西走，兩條路都會通往西北邊的平台。往西走的話不會再遇到什麼怪物，直接來到平台與龍族展開激戰。



往南爬上階梯的話，一上到第一個平台就有一隻紅龍和一隻熔岩龍，再往西北走到第二個平台又有兩隻紅龍。最後兩條路交會在西北邊的平台，在此打完龍群後往西繼續前進。

接下來在往西的這條通路上佈滿二十幾個Seck的精衛隊，一路清到西邊盡頭，整個平台會往下降，我方正式與Gom展開對決。見到Gom後任務變成擊敗Gom，打敗他後便可以結束遊戲。記得要撿光地上的稀有物品，這些物品將可以讓你帶到多人連線的地圖中繼續冒險。





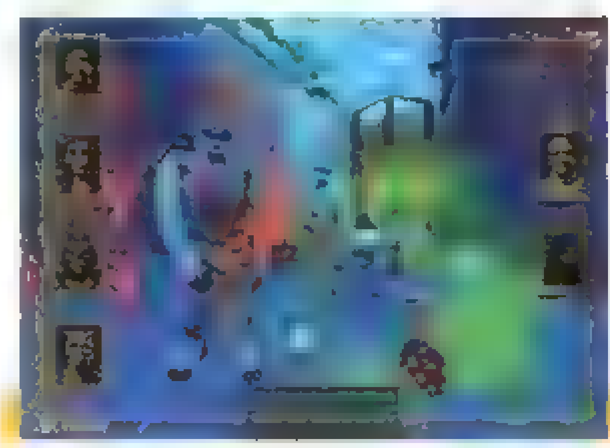
魔法門IX 任務攻略導引











行前手札

一、眾所周知的，《魔法門》系列遊戲的世界極其龐大，若要鉅細靡遺的詳載遊戲內容的來龍去脈，恐怕會佔據極驚人的版面。因此本文將盡可能以遊戲中所出現的必要任務，簡述其成因、完成的歷程、必備的條件及重點提示較麻煩的迷宮內之機關解法；希望能以最精簡的篇幅，達到毫無遺漏地提供讀者參考依據的效果。

二、既如前述，則文中所提之任務事件，必然無先後順序的限制，不同的玩家，勢必會玩出不同的進程，讀者盡可將發生在同一地點的任務集中執行，以避免頻繁奔波之苦；亦可就各自的等級實力，挑選容易闖關的任務先行完成。當然，有條件限制者自不在此列。

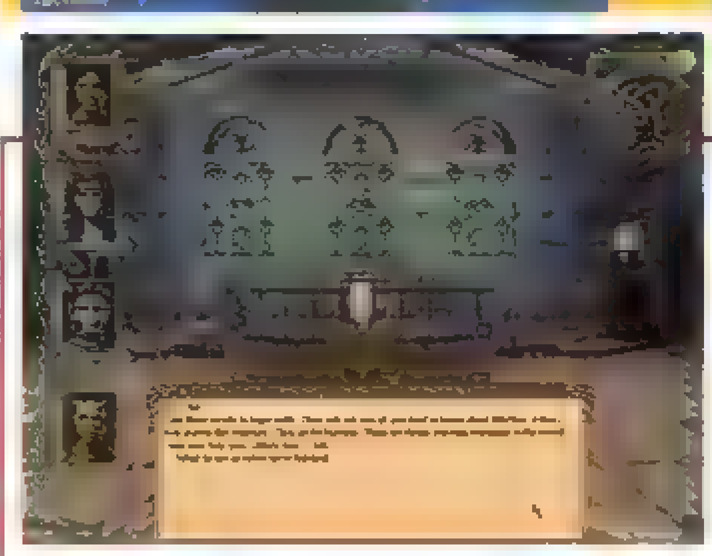
三、九代遊戲對於職業變更的限制，顯得極為嚴苛，四名主角只能各自依生涯規劃擇其一晉職，但即便如此，對於不適用的晉職任務，還是可盡量承接並完成，以累積得來不易的經驗值。

四、如同前述，遊戲伊始的主角生涯規劃，佔有影響遊戲結果的絕對因素；讀者可就遊戲說明書所載，先設定“兩名戰士”和“兩名魔法學者”的雛型，爾後再於可選擇的職種間尋求晉職。不同職種所能學習的技能也不盡相同，且可晉級的極限也不一致，如若欲順利進行遊戲所亟需的技能(如解除陷阱、物品鑑定與修理等)付之闕如，則必然會玩得很痛苦的。

五、很遺憾的，九代遊戲的“蟲蟲危機”遠超乎玩家的想像，其中且不乏導致“任務無法完成”的致命結果；本文對於“重大危機”的處理對策皆有著墨，至於其他或大或小的問題點，則委實難以面面俱到；怪只怪咱們的機器配備不盡然相同的哉！

六、上路之前，老芋仔尚須語重心長的囑咐一句，這一代在法術系統的表現，儼然已入了“洋狗下土狗——一代不如一代”的殼；所以啦，千萬別太耽溺，或寄情於法術攻擊的迷思。經過實戰經驗顯示，在諸多以法術難以取勝的對戰中，近身攻擊反而才是致勝之道，且四名主角務須在一開頭就選擇“弓箭”或“投擲武器”的技能，如此才會輕鬆愉快。





▲有點先知味道的老人家

主線任務 Complete Your Training.

自動產生。

重點流程

01 老人所在屋內有卷軸，可觀看以熟悉操控方式並進行訓練。

02 .分處左右房間內的按鍵可啟動模擬戰鬥及寶箱之開啟。

03 .村內的店舖可打探消息，牧場的牛羊可供實地練習戰鬥。

04 .回頭找老人辭別，往北到碼頭搭船離開。

主線任務

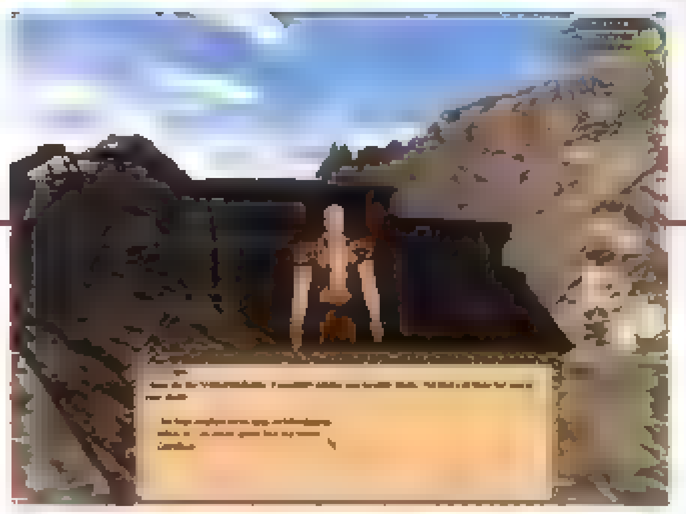
Search For Anyone Living On This Island.

抵達Isle Of Ashes自動產生。 任務來源

重點流程

01 .一路由山徑殺到另一邊的橋頭。

02 .直到與立於橋頭的Forad Darre交談。



▲這個傢伙亦正亦邪

主線任務

Find A Way Off The Island.

抵達Isle Of Ashes自動產生。 任務來源

重點流程

01 .需與其他任務一併執行。

02 成功離開此島即告結束。



▲這裡的怪物算是小腳的

主線任務

Find Yrsa The Troll.

與Forad Darre交談產生。 任務來源

重點流程

01 .得知Yrsa The Troll可提供幫助離開此島。

02 .從Forad Darre身後的山徑繞到島上左方小屋可尋獲。



▲充滿神秘色彩的歐巴桑

主線任務

Help Yrsa The Troll.

與小屋中的Yrsa The Troll交談產生。 任務來源

重點流程

01 .穿過屋前小段隧道，前往林間殺光所有的怪物。

02 再回小屋找Yrsa The Troll



▲這種怪物聽說叫龍蠅(大蜻蜓)

主線任務

Unite The Clans.

幫助過Yrsa The Troll之後，交談產生。 任務來源

重點流程

01 .得知要聯合Chedian的六大部族，共同抵禦邪惡的Tamur Leng；要分別找六大部族的領主交談。

02 .要離開此島，還得回頭找Forad Darre。

03 .必須分別完成六位領主所交託的眾多任務，在Thronheim City舉行作戰會議時，此任務才算完成。

主線任務

Kill The Bone Thrashers.

回到橋頭再找Forad Darre時，交談產生。 任務來源

重點流程

01 .獲知有捷徑可抵碼頭，但有道門鎖住，必須求助於Yrsa The Troll。

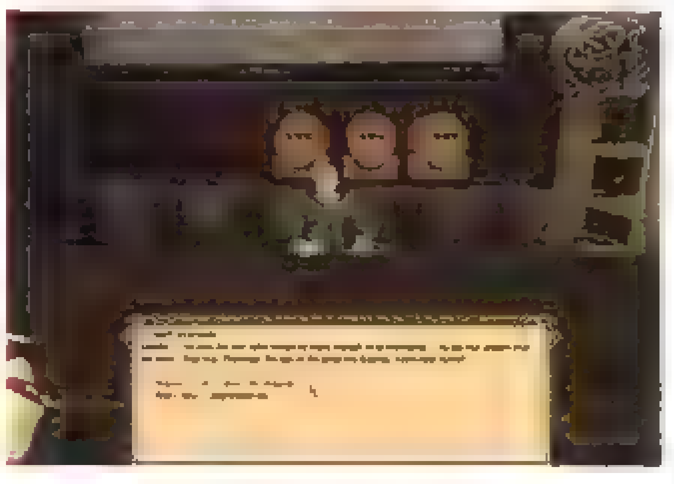
02 .Forad Darre加入隊伍中的NPC，返回小屋找Yrsa The Troll，獲得一把Turret Key。

03 前往位於Vernoffin Ruins下方，使用Turret Key進入機關室。

04 啓動室內的機關以發射火球擊毀障礙，即可搭船出海。



▲牆上那黑點就是開關

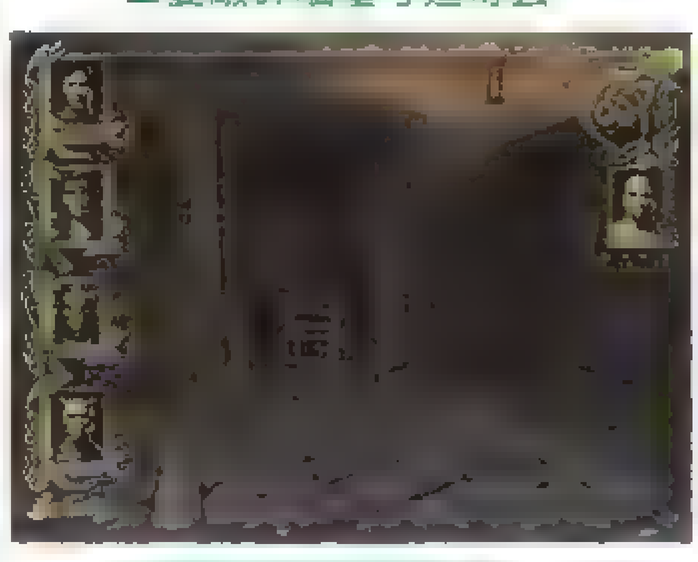


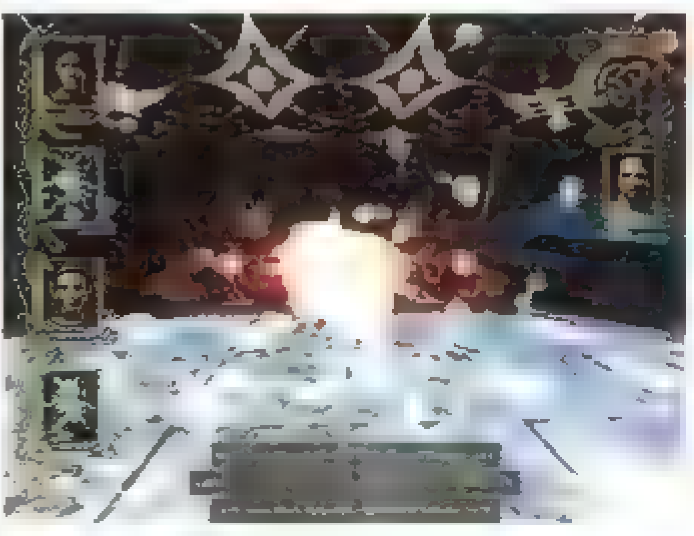
▲這是屠龍壯舉的源頭


▲這一仗勢必要打很久的


▲不曉得龍雞有無市場


▲要敲碎牆壁才進得去


▲敲開木箱才看得見


▲此間怪物有強有弱

普通任務 Slay The Dragon.

與Sturmford City酒館的酒保交談產生。 任務來源

重點流程

01 得知要先找Thjorgard的Snorri The Fise打聽消息。

02 .前往Thjorgard City的酒館找到Snorri The Fise，要先幫他辦件事，他才會告知屠龍之事。

03 .完成"Survive The Training Hall."的任務之後，Snorri The Fise會告知前往Lindisfarne找Abbot Leffery Caid打探消息。

04 前往位於Lindisfarne境內(地圖右上方)的Lindisfarne Monastery找到Leffery Caid，要得知如何屠龍，必須先幫他做件事。

05 完成"Retrieve The Missing Relic."的任務之後，Leffery Caid會指示前往屠龍。

06 .Dragon's Lair位於Lindisfarne境內(地圖左上方)，但最好等級較高些時再來挑戰。

07 Dragon King的生命值近四萬，要想獲勝並非易事；但可利用"魔法作祟"的因素取巧。開戰後務必要採近身攻擊，隊中能施法術的隊員最好都已學會"Poison Cloud"，這會使Dragon連續大量失血；另施用"Haste"之後，會導致除了我方的NPC之外，敵我雙方皆陷入停頓的狀態，NPC若是法師或攻擊力較強的話，光是用橡皮筋綁住滑鼠右鍵，也會把Dragon活活砍死的。

08 .打死Dragon King之後，會獲得"Super Guber Award"的證明。

普通任務 Survive The Training Hall.

在Thjorgard City的酒館詢問Snorri The Fise如何屠龍時產生。 任務來源

重點流程

01 Training Hall位於Thjorgard境內(地圖正上方)。

02 Training Hall很缺德，正門無法進入，必須由右邊的石塊爬上屋頂，再由屋頂門進入。

03 .位於一樓右下方屋內的木箱中有黑寶箱，這個地點不必戀戰，只要找到大門所在，直奔大廳砍掉入口的門擋並迅速走出即可。

04 .返回Thjorgard City的酒館向Snorri The Fise回報。

普通任務 Retrieve The Missing Relic.

向Lindisfarne Monastery的Leffery Caid探問如何屠龍時產生。 任務來源

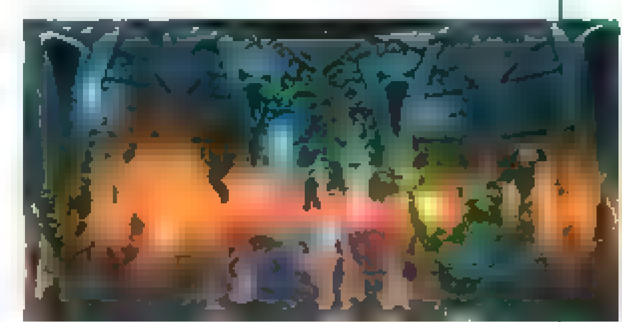
重點流程

01 Wizard's Lab位於Yorwick境內(地圖右下方)，首次必須穿經Thronheim境內(地圖左上方)的Connecting Tunnel才能抵達。

02 大廳傳送門後方有五支不同顏色的支柱，按下不同支柱會傳送往不同的獨立區域。

03 傳送至右上方的區域有四間房間，左邊算起第四間房內的櫥櫃裡有魔法石，可傳送至左邊第二間房內，在此房內的桌上可取得Saint's Relic。

04 .返回Lindisfarne Monastery向Leffery Caid回報並交還Saint's Relic。


▲一群法師在此研究法術

普通任務
Find The Saboteur.


先請Sturmford City酒館內的Bjarni Herjolfssen喝一杯後，交談產生。
任務來源

重點流程

01 .市政大樓內的Randver The Storm即是奸細。
02 與之對談，多逼問幾句就會露出馬腳。
03 .再回報給酒館內的Bjarni Herjolfssen，任務即告結束。


▲要逼他才能問出端倪

普通任務
Retrieve Ludwig's Manuscript.

與Sturmford City民房內的作家Ludwig Van交談產生。
任務來源

重點流程

01 .得知作家的稿子遺失在Beet Hoven。
02 .位於市內的Beet Hoven地道入口有多處：作家屋中、酒館門口、教堂後方。
03 .在下水道中要攻擊附著在天花板的怪物主體，否則會不斷再生。
04 .由南邊的入口再往下一層，水面上有處平台缺口可上岸，由此往裡殺入。
05 .繼續在往南的途中，再跳入另一處缺口，於水道盡頭可尋獲Ludwig's Manuscript；返回作家屋中交還即可。


▲嚴重耳背的特約作家

結盟任務
Clear Out Anskram Keep.

對Sturmford City的領主Bjarni Thorvaldssen提出結盟請求時產生。
任務來源

重點流程

01 .Anskram Keep位於Sturmford境內(地圖左下方)，城廓大門是進不去的；必須敲碎右後方的旋轉梯外牆後，再鑽進內層去。如果“Perception”技能級數夠高，會可見到紅色的警示。
02 要塞因附有強大的“魔力”作祟，為免任務無法達成，建議萬勿由要塞大門進入，且進入後需極力避免“無故”外出，否則都將導致任務無法完成的厄運。
03 .可由四個角落的旋轉梯爬上屋頂，再由南邊的入口進入。
04 .在要塞的左右兩條最邊緣的走道中都有陷阱，兩條走道的盡頭，亦即接近大廳中間的大閘門兩旁機房內，各有拉桿可使閘門內外牆上的開關現身。
05 .扳動牆上機關打開第一道閘門，再扳動一次機關使閘門關閉，但需趕在緊閉之前進入第一道與第二道閘門的空隙間；待第一道關閉之後，第二道即會開啓，如此即可進入位於北端的區域，此即由底層大門進入之處。


▲造型有些可愛的怪物

06 清除此間怪物之後，廳中會降下一昇降台，這代表任務已順利完成。
07 返回Sturmford City向領主回報。

結盟任務
Rescue Ivsar Forktooth.

對Sturmford City的領主Bjarni Thorvaldssen提出結盟請求時產生。
任務來源

重點流程

01 .Ivsar Forktooth被關在位於Drangheim的Drangheim Prison。
02 於入口回答三個問題，皆回答「No」可取得通行證，進入時無須開打。
03 廚房可遇見Aymril Banito，他的兄弟Antoni也被關在牢房，可一併救出；關著牛的柵欄內有密道可往頂層。
04 直通頂層牢房，扳動拉桿打開牢門，其中一間可找到Ivsar Forktooth，他會跟著一起逃出；在另一間牢房可順便救出Antoni，此後監獄警衛會開始攻擊。

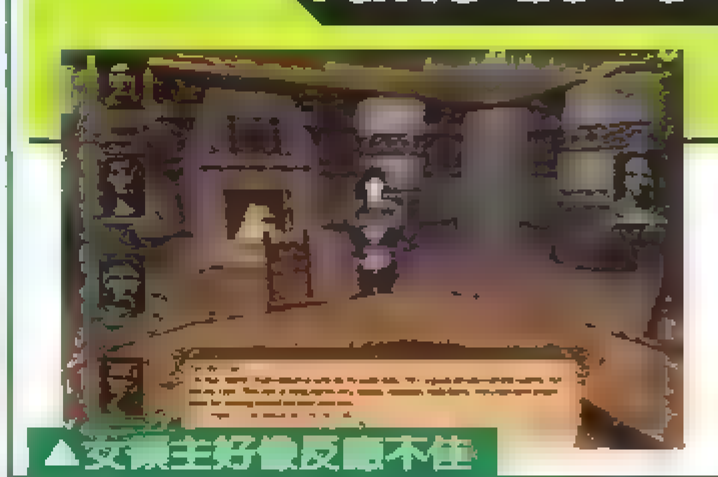

▲他會自動跟著越獄的

05 走出監獄後，Ivsar Forktooth會先回Sturmford City的酒館等候。
06 進入Sturmford City的酒館找到Ivsar Forktooth，帶著他一起去見領主；兩件任務皆完成以後，領主會答應結盟。

普通任務

Take Love Letter To Kira The Cold.

與Sturmford City的領主Bjarni Thorvaldssen交談時產生，得到Love Letter。 任務來源


▲女領主好像反應不佳

》重點流程

01. Kira The Cold是Thronheim的女領主。
02. 將信帶給Thronheim City的領主Kira The Cold。
03. 返回Sturmford City向領主回報，面對詢問時，可選個讓他高興的選項。

晉職任務

Kill A Basilisk

Sturmford City市政中心樓上的Fridleif Gjukissen提供傭兵→鬥劍士的晉升服務。 任務來源


▲隨便殺哪隻都可以

》重點流程

01. 在Thronheim境內有很多Basilisk，隨便殺死並取得其中的Skin。
02. 將Skin取回Sturmford City市政中心，向Fridleif Gjukissen回報即可。

晉職任務

Get Kira's Shield.

Sturmford City市政中心樓上的Fridleif Gjukissen提供傭兵→鬥劍士的晉升服務。 任務來源

▲領主的盾牌無人看顧

》重點流程

01. 這位Kira就是Thronheim City的女領主Kira The Cold。
02. 在女領主謁見廳外的火爐旁，地上靠牆擺的正是她的盾牌，拿了就走吧。
03. 將Kira's Shield帶回給Sturmford City的Fridleif Gjukissen即可。

晉職任務

Win In The Arena.

Sturmford City市政中心樓上的Fridleif Gjukissen提供傭兵→鬥劍士的晉升服務。 任務來源


▲不會很難搞的競技場

》重點流程

01. The Arena就位於Thjorgard City城內。
02. 進入並選擇進行"Lord Lever"等級的競技，必須贏過一場才行。
03. 返回Sturmford City向市政中心樓上的Fridleif Gjukissen回報戰果；如果三項任務皆已完成，隊中的傭兵(Mercenary)即可晉升為鬥劍士(Gladiator)。

普通任務

Get Nicolai A Job.

在Drangheim City與Nicolai Ironfist交談時產生。


任務來源


▲這一代已經長成壯年了

》重點流程

01. 在Guberland靠岸後的右方空地，有一遊樂場專營小遊戲，找到負責人Tharir Mouth，獲知他正急需人手，可以推薦人選。
02. 回到Drangheim City告知Nicolai好消息。
03. 再跑一趟Guberland向Tharir Mouth轉告Nicolai已接受該份工作。


▲此人可提供工作機會

魔法門IX

晉職任務 Defeat The Yobboes.

Drangheim City神殿內的Keith Bloodaxe提供戰士→十字軍的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 .在Drangheim境內大風車的北邊一處小山谷有群盜匪，要除惡務盡。

02 .回報神殿內的Keith Bloodaxe以後，隊中符合條件的戰士(Might)即可晉升為十字軍(Crusader)。



▲就是這一群盜匪

普通任務 Defeat The Yobboes.

與Drangheim境內的大風車旁居民交談產生。 任務來源

重點流程

01 地點、目標與前述晉職任務Defeat The Yobboes相同。

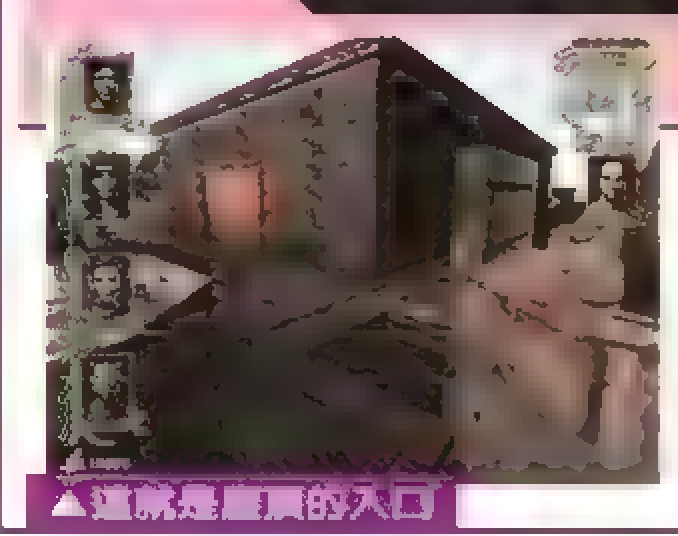
02 將由盜匪處取回的Dolly、Midwife's Bag Of Herbs、Farmer's Plow等物，一一交還給居民即可。



▲可憐無助的村民

結盟任務 Disable Anskram Keep's Defenses.

對Drangheim City的領主Sigmund The Stressed提出結盟請求時產生，獲得Trap Key。 任務來源



▲這就是屋頂的入口

重點流程

01 .Anskram Keep位於Sturmford境內(地圖左下方)，先前已經來過。

02 由旋轉梯爬上頂層，可見到樓板有二處夾層入口，使用Trap Key進入。

03 扳動牆上的拉桿可打開入口鐵門，再將夾層機關房中的兩條吊索以箭射[illegible]。

04 返回Drangheim City回報領主。

結盟任務 Retrieve The Crona Kica From The Chasm Of The Dead.

對Drangheim City的領主Sigmund The Stressed提出結盟請求時產生。 任務來源

重點流程

01 .Chasm Of The Dead位於Drangheim境內(地圖左上方)，這個地點可不是鬧著玩兒的，起碼得有25以上的等級才能平安過關。

02 由室內一直殺出室外時，得防範山路會出現大量的不死生物，應付不來時，需以"Turn Undead"法術驅離；此地大量的怪物死後都會再生的。

03 .在谷底有三處地點要進行亂鬼行動，盡量緊靠牆壁走動，可有效避免陷阱[illegible]。



▲不死生物都還會重生的

04 .在迷宮地圖東南方室內的寶座上有Crona Kica，拿取後會出現大批的不死生物。

05 .將Crona Kica交還給Drangheim City的領主，兩件任務結束可獲得結盟的允諾。



▲等級高些還是能打死的



▲不死生物都還會重生的



▲此即關鍵的實驗室



▲此地的怪物特別多

晉職任務 Become A Lich.

在上述Chasm Of The Dead任務中取得Lich Instructions卷軸時產生。 任務來源

重點流程

01 .在Chasm Of The Dead迷宮的西南方半山腰盡頭的房間，有一座高台上可找到Lich Instructions的下半部卷軸。

02 .在Frosgard City城內的Skulkil The Dark會給予Lich Instructions的上半部卷軸。

03 .Lich Lab位於Yorwick境內(地圖左上方)。

04 進入後，先在一樓右轉後的一間房間內架子上拿取Elixir Ingredients及Jar各一個；端視隊中有幾人要晉升為Lich，拿取足夠份量就行。

05 接著由入口大廳的階梯直上二樓，在寶座右方的實驗室地上有一火盆，按一下會使Elixir Ingredients變成Elixir Fluid；之後轉身在架子上的酒精燈按一下，使Elixir Fluid與Jar結合成Elixir Of Defedation。

06 .繼續一路殺至位於地下層轉化器所在的區域，這裡的怪物非常強悍，應付不來時，可以"Turn Undead"法術喘口氣。

07 .最後，在底層唯一完好的轉化器前，先給符合資格晉升為Lich的隊員喝下Elixir Of Defedation；進入轉化器啟動開關，過後，即可順利由學者(Scholar)晉升為巫妖(Lich)。

08 若有多位隊員欲晉升為Lich，只需重複以上動作即可。

普通任務 Find Out Who Is Spreading Gossip.

與Drangheim City的領主Sigmund The Stressed交談時產生。 任務來源



▲大姊有錯但抵死不改

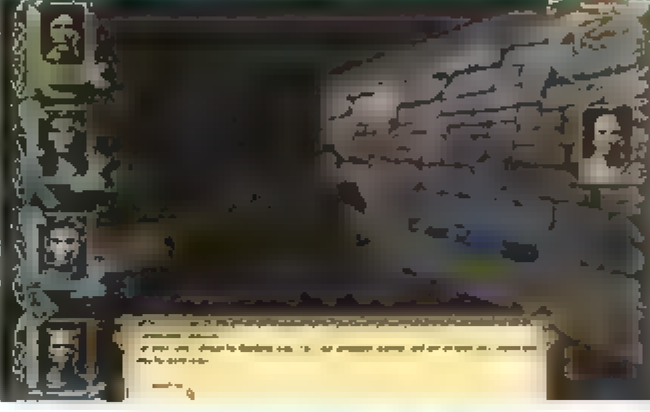
重點流程

01 .領主Sigmund The Stressed表示城內的Greudach A' Dorad散佈謠言，去問問謠言的源頭何在。

02 在Drangheim City城內找到Greudach A' Dorad，問出謠言都是傳自Sturmford City的Marsaili A' Lanth。

03 前往Sturmford City找到Marsaili A' Lanth，勸阻她別再繼續散播謠言，但不為所動。

04 .返回Drangheim City向領主報告謠言的來處即可。



▲製藥時間剛好兩個時辰



▲就是給這可憐蟲喝的

晉職任務 Heal Nutty Nurtigan.

Guberland City神殿內的Tjolnir The Super-neat提供魔法學徒→治療者的晉升服務。



重點流程

01 在Guberland City的魔法屋內找到Skarphedinn Njalssen，詢問他有關Nutty Nurtigan的事，獲知需要Old Hag's的頭髮製藥劑。

02 在Guberland境內西北邊海灘附近有一山洞，裡頭可找到Hjoraisa The Hag，在她身後的椅子上有Lock Of Hair，拿走就是。

03 將Lock Of Hair帶回給Skarphedinn Njalssen配製解藥，等上兩個時辰以後，可向他取得Nurtigan's Potion。

04 .將Nurtigan's Potion拿給關在領主屋外籠子裡的Nutty Nurtigan服用；再到神殿向Tjolnir The Super-neat回報結果，隊中符合條件的魔法學徒(Magic)即可晉升為治療者(Healer)。

結盟任務 Get The Book Of Rules From The Ta'Sar Academy.

對Guberland City的領主Markel The Great提出結盟請求時產生 任務來源



▲那扇門上的書本有機關

重點流程

01 .Ta' Sar Academy位於Lindisfarne境內(地圖左下方)，搭船可抵達。

02 .進入後一路殺至地圖左下方盡頭有一書架，架子右上角有本書是機關，按下後可啓動書架旋轉而進入密室，內有Book Of Rules。

03 帶回給Guberland City的領主即可。

結盟任務 Beat Ivan The Smart At Trivia.

對Guberland City的領主Markel The Great提出結盟請求時產生。



任務來源



▲回答之前先存個檔

重點流程

01 .前往Guberland的遊樂場找到Ivan The Smart，並回答七道問題。

02 .問題的正確答案：

(1)Sturmford & Drangheim　(2)Verhoffin

(3)Hallenhalt　(4)Hubris

(5)Making Magic Items

(6)He was Murdered By His Personal Guards

(7)Ivan The Smart

03 .七道問題全都答對以後，獲得Victory Certificate；帶回給領主Markel The Great以證實任務達成。

結盟任務 Convince The Dook To Leave Guberland.

對Guberland City的領主Markel The Great提出結盟請求時產生。 任務來源



▲[illegible]

重點流程

01 .Dook' s Castle位於Guberland境內(地圖下方)。

02 .此時進入並不會遭到攻擊，只需留意勿弄出聲響驚擾敵人就行，寶箱盡可拿取。

03 .找到The Dook時，要求他盡速離開此地，接著即可回報給Guberland City的領主；三件任務完成以後，他會答應結盟的。

晉職任務 Find A New Priest For The New Temple.

晉升Healer的任務結束以後，Guberland City神殿內的Gray Slemnir會提供治療者→牧師的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 .在Frosgard City遇見Nath' i A' mor，先詢問過新牧師之事。由Thjorgard(地圖右上方)和Thronheim(地圖正中上方)都有路徑可抵達此地。

02 前往位於Lindisfarne境內的Lindisfarne Monastery(地圖左上方)，主教Leffery Caid會答應派任新牧師。

03 .隔日一早，見過Leffery Caid之後，在庭園中找到Robert Aefgil，他會自行前往Guberland赴任。

04 .返回Guberland City神殿向Gray Slemnir回報即可。

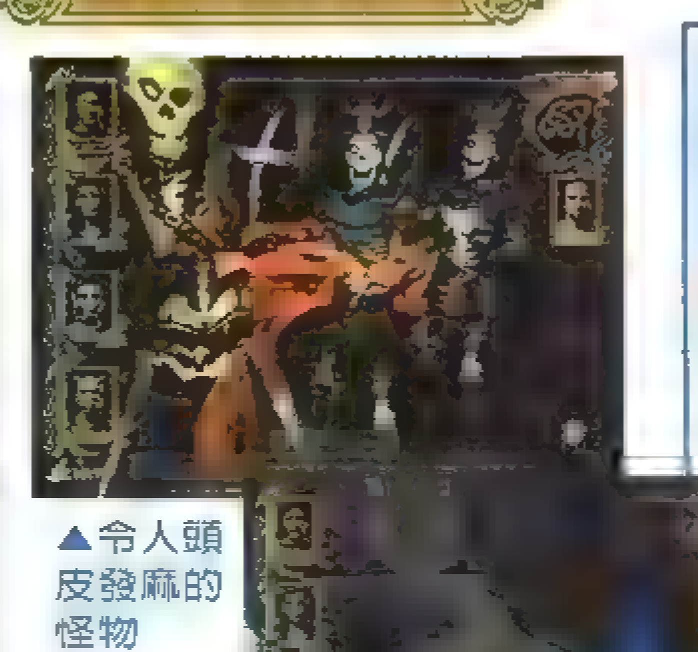


◀這位就是新任牧師

▼風格有些詭異的祭司

晉職任務 Find A New Tree Of Life.

晉升Healer的任務結束以後，Guberland City神殿內的Gray Slemnir會提供治療者→牧師的晉升服務。 任務來源



▲令人頭皮發麻的怪物

▶不用擔心驚擾死者

>> 重點流程

01 Ruined Temple位於Frosgard境內(地圖左下方)。

02 .殺至底層有一神燈，觸摸後可釋放出Genie，可就金錢、經驗值、Item、Another Bonus諸選項中，擇一當成回報。

03 進入教堂側邊的房間會遭困死，左右牆上各有一組圖形，可依中間柱子兩側的提示，分別按下兩側牆上相對應的圖形，最後再按下柱子上的按鈕，如此可使柱子所在的地板下降。

04 往下打開一副棺材之後，跳入棺內將底部連番敲碎，直到下降到最底層密室；再爬上階梯頂端即可取得Tree Of Life。

05 返回Guberland City神殿向Gray Slemnir回報即可。

晉職任務 Learn The Ritual Of Consecration.

晉升Healer的任務結束以後，Guberland City神殿內的Gray Slemnir會提供治療者→牧師的晉升服務。 任務來源

>> 重點流程

01 .在Frosgard City遇見Nath' i A' mor，可詢問新牧師之事，表明要學習Ritual Of Consecration以後，他會寫成Ritual Of consecration卷軸。

02 將卷軸帶回給Guberland City神殿內的Gray Slemnir，待以上三個任務皆已完成之後，隊中符合條件的治療者(Healer)就能晉升為牧師(Priest)。

結盟任務 Rid Thronheim Of Honk Worshippers.

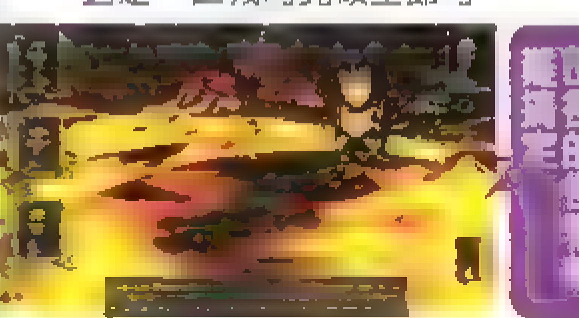
對Thronheim City的領主Kira The Cold提出結盟請求時產生。 任務來源

>> 重點流程

01 先出城到碼頭找船家Moenach A' Tryht，請他幫忙用船運走三名客人。

02 再返回Thronheim City尋找三名白衣傳教士 Yoltzin Ior、Muiredach A' Lanth、Comgghan A' Feslo；告訴他們到城外碼頭佈道，千萬別動刀槍。

03 .趕至碼頭會得知船家已將三人送走，回城內見領主即可。



難以對付的怪物

結盟任務 Find The Mountain Pass.

對Thronheim City的領主Kira The Cold提出結盟請求時產生。 任務來源

>> 重點流程

01 .Mountain Pass的入口位於Thronheim境內(地圖右下方)，是連接Thronheim和Thjorgard的山道。

02 山道間的怪物很強悍，若等級未在二十五以上，勢必很難搞定。

03 .只需將山道間的怪物盡數剷除，即可返回城內向領主回報；以上兩件任務結束後，可獲得結盟允諾。

普通任務 Get The Orbs Of Linking.

與Thronheim City銀行裡的Brynhildr The Money-wise交談時產生。 任務來源

>> 重點流程

01 .Inventa Storca位於Thronheim境內(地圖右中方)。

02 進入後的走道左方牆後有洞天，內有Orb Of Linking。

03 圖書室的桌上有一個；另一間圖書室的地上也有一個。

04 上了樓的室內桌上及餐廳地上各有一個；再往前房間地上也一個。

05 在一處地板斷裂處，施用「Fleet Foot」法術之後，助跑衝跳過對岸尚有一個。

06 .共取得七個Orb Of Linking(實際使用六個即可)之後，再分別前往裝置在Thronheim City、Sturmford City、Drangheim City、Guberland City、Thjorgard City、Frosgard City，共計六個地區的銀行裡，此後即可使用銀行「通儲」功能，自由存取道具。

普通任務

Take The News To The Temple Of Ratatosh.


▲沒有人喜歡壞消息的

與Thronheim City酒館內的Dagfari The Peevish交談時產生，獲得Scroll Of Bad News。 任務來源

重點流程

01. 在Thronheim City領主宅邸對面的屋子即是Temple Of Ratatosh。
02. 將Scroll Of Bad News交給屋中的Erlend The Nay-sayer；回酒館向Dagfari The Peevish交差即可。

晉職任務

Speak To Atli Sigmundssen.


▲必須撐到凌晨六點哦

Thronheim City酒館內的Tharfinn Skullsplitter告知有人可提供戰士→傭兵的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 記得在Guberland有處遊樂場嗎？入口前那一對嚷著要搬遷的父女正是Atli Sigmundssen。
02 父女倆明晨六點要搭船離開，央求在凌晨三點，亦即警衛撤崗以後，直到六點啟航前的三個小時內，幫忙看顧船隻。
03 於凌晨三點準時抵達碼頭，警衛離開後會有盜匪現身，打起精神撐到那對父女於六點抵達碼頭為止。
04 任務完成後，Atli Sigmundssen會替隊中符合條件的戰士(Might)晉升為傭兵 Mercenary。

普通任務

Get Back Orb Of Knowledge.

與Thronheim City神殿外的祭司Ealusaid A' Norta A' Thrakan交談產生。 任務來源

重點流程

01 Wizard' s Lab位於Yorwick境內(地圖右下方)，首次必須穿經Thronheim境內(地圖左上方)的Connecting Tunnel才能抵達。
02 .大廳傳送門後方有五支不同顏色的支柱，按下不同支柱會傳送往不同的獨立區域。
03 傳送至地圖左下方的區域時，在此遇上Robinssen，花2000 golds可向他買回Black Orb Of Knowledge。
04 帶回Thronheim City神殿外給祭司，她可以重新開業進行治療。

晉職任務

Study A Magreeb.

在Thjorgard City圖書館內的Tymon The Nord提供魔法學徒→學者的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 在Thjorgard境內(地圖右上方)有處河流，此地會見到一隻怪物，牠會迅速往Frosgard的方向逃逸；殺了牠無妨。
02 .回頭找Tymon The Nord時，需回答一個問題(回答「Red」好像經會多些)；隊中符合條件的魔法學徒(Magic)即可晉升為學者(Scholar)。


▲看準了就是這一隻

晉職任務

Find Verhoffin' s Diary.

在Thjorgard City圖書館內的Johannes Bem提供學者→法師的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 Verhoffin Ruins位於Isle Of Ashes境內(地圖正上方)。
02 在左方區域一間行刑室裡有黑寶箱，而最右下角房間的桌上則有Key To Study，這可用以打開最北端的密室，內有Verhoffin' s Book。
03 拿回Thjorgard City圖書館給Johannes Bem，他說這是假的；真的被鎖在Drangheim的某棟建築裡，得到一把Book Key。
04 記得在Drangheim City右方的大風車嗎？使用Book Key進入風車附近一間房子裡，可發現一處有裂痕的地板，敲開後即可取得真正的 Verhoffin' s Book。
05 帶回Thjorgard City交給圖書館的Johannes Bem，隊中的學者(Scholar)即可晉升為法師(Mage)。

結盟任務 Retrieve Thjorad From Lindisfarne.

對Thjorgard City的領主Sven Forkbeard提出結盟請求時產生。 任務來源





▲這才是成功的奏效的契機

重點流程

01 Lindisfarne Monastery位於Lindisfarne境內(地圖左上方)。
02 在樓梯底下的角落可見到Brother Kennet帶著三人在Thjorad之前禱告。
03 爬樓梯到最頂層可見到牆壁有五條繩索，各能拉動屋頂的五座大鐘：按順序拉出低音至高音(由左至右拉動第1、5、2、4、3即可)，成功時會出現段音樂，這會導致禱告的四人暫時離開。
04 下樓拿取Thjorad之後，帶回Thjorgard City給領主即可。

結盟任務 Find Out Why The Elemental Thjorad Production Has Stopped.

對Thjorgard City的領主Sven Forkbeard提出結盟請求時產生。 任務來源

重點流程

01 Thjorad Mine位於Thjorgrad境內(地圖右下方)。
02 進入Thjorad Mine找到Gudrek The Miner，會有另外的任務。
03 進入Thjorad Mine碰見Hjarrand Fixer，會有另外的任務。
04 進入Thjorad Mine碰見Ketil Strongpick，會有另外的任務。
05 上述三項任務完成後，前進到Refinery Machine所在的機房，Hjarrand Fixer早已到了：等他搞上半天以後，竟然還是要自己動手。
06 打開機械取出Broken Slag Extractor，帶回Thjorgard City的防具店找Gamar Thjorsmith換個新的。
07 再帶進Thjorgrad Mine並安裝在機械上，返回Thjorgard City向領主報告停工、復工始末，可得到結盟的允諾。



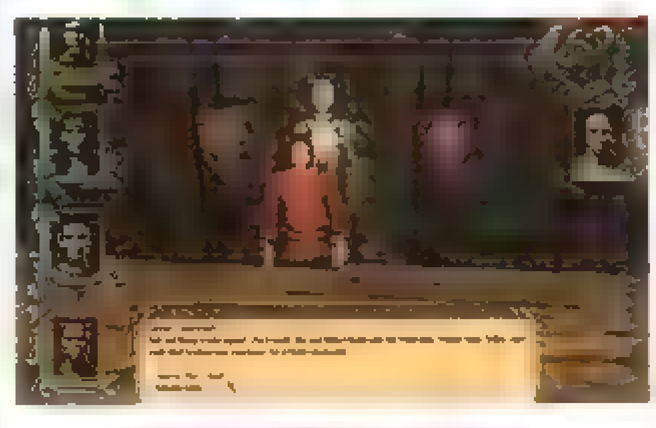
▲這一路的怪物真不少

普通任務 Find The Cave-in.

進入Thjorad Mine找到Gudrek The Miner，交談後產生。 任務來源

重點流程

01 礦坑內部可分為三個部份，殺進入口右方的Cave-in途中，有處地板會塌陷：掉入底層再循路徑回至入口即可。



▲這位老兄竟然不收費

結盟任務 Fix The Refinery Machine.

進入Thjorad Mine碰見Hjarrand Fixer，交談後產生。 任務來源



重點流程

01 返回Thjorgard City，在城西南方神殿前方的屋中可找到Hjarrand Fixer，付給他1000 golds就能請動他前往礦坑修理機械。

普通任務 Break Through The Hard Rock.

進入Thjorad Mine碰見Ketil Strongpick，交談後產生。 任務來源

重點流程

01 殺進礦坑東北方盡頭並擊穿一塊巨石，務須將可見的石塊清乾淨。
02 巨石後的密室內會釋放Ebora。
03 礦坑內有些柵門必須逐根拔除鐵釘才能拆去門板；有些則必須利用環境，例如射動推車以撞開木頭，打開沼氣開關以炸開門板等。



◀迷宮解法得發揮巧思

晉階任務 Find Everstrike.



在Frosgard City廣場的Fenja Tree-friend提供十字軍→遊俠的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 Dook's Castle位於Guberland境內(地圖上下方)，先前已經來過。

02 進入後不會有戰鬥，往北到盡頭的房間內，觸摸東南方牆上的盾牌可打開房間內的密道入口，此時敵人會展開攻擊。

03 進入密道在吊橋另一方的盡頭，可見到有一黑寶箱，內有Everstrike。

04 返回Frosgard City回報Fenja Tree-friend即可。



▲這一回可以大開殺戒了

晉階任務 Pass Through Dungeon Of Secrets.

在Frosgard City廣場的Fenja Tree-friend提供十字軍→遊俠的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 Dungeon Of Secrets位於Frodgrad境內(地圖中左方)。

02 此間計有九道關卡要進行測試，每一關卡的過關原則，是在按下計時拉桿以後，在時限屆臨之前通過各該關卡的試煉，並即時的打開關卡出口的門；如果門扉上方的巨斧會掉下的話，那就表示該關卡闖關失敗。

03 這裡的試煉過程有點兒"變態"，可以不循常規就矇混過關的。

04 進入後先別跟主持人講話，可逕自由右邊的入口闖入，只要在機關內部保住活命就行。

05 直到闖至出口的柵欄前，留意先別走出，可先予此地設下"Lloyd's Beacon"；然後再外出與主持人對話，表示要開始進行測驗；緊接著再叫出剛才的"Lloyd's Beacon"，如此也算是闖關成功的。

06 兩項任務完成後，返回Frosgard City向Fenja Tree-friend回報，隊中的十字軍(Crusader)就能晉升為遊俠(Ranger)。

結盟任務 Defeat Yanmir The Frost Giant.

對Frosgard City的領主Tryygva Ravenlocks提出結盟請求時產生。 任務來源

重點流程

01 Yanmir's Fort位於Frosgard境內(地圖右上方)。

02 進入後應慎防北面門後的巨人Yanmir會不時的在堡壘來回巡視，要掌握住他巡視的路線與時機，絕對要避開正面對壘。

03 由入口左方逐步繞到東南角落的地道到一處房間，可發現櫥櫃後方有密道可進入底層，在此有四根堡壘定點的支柱，破壞其中三根之後，等Yanmir巡視到此，就會因地板塌陷而墜落深谷。

04 返回Frosgard City向領主回報即可。

結盟任務 Break Up The Ice That Surrounds The Docks.

對Frosgard City的領主Tryygva Ravenlocks提出結盟請求時產生。 任務來源

重點流程

01 在海邊找到Bodvar Elvissen，他會利用炸藥製造海上奇景。

02 表示濃厚興趣之後，到碼頭會見到冰海上已放置有炸藥桶，用箭射擊引爆即可消融海上結冰。

03 碼頭上的船家因能重新啟航而致贈Fjordor's Boat Schedule。

04 兩件任務完成以後，領主Tryygva Ravenlocks會答應結盟。

晉階任務 Get A Promise From Frosgard.

在Frosgard City廣場的Menja Ketildottir提供治療者→德魯伊的晉升服務，但要前往Frosgard東南方的巨樹會晤並協助The Green Man。 任務來源

重點流程

01 在Frosgard City至少獲得七位居民保證讚揚的承諾。

02 將成果回報The Green Man。

晉職任務 Fix The Maypole In The Center Of Town.

在Frosgard City廣場的Menja Ketildotir提供治療者→德魯伊的晉升服務，但要前往Frosgard東南方的巨樹會晤並協助The Green Man。 任務來源

重點流程

01 返回Frosgard City詢問領主Tryygva Ravenlocks，獲知居民Soxolf Tryygvassen可以修復Maypole。

02 .在廣場尋獲Soxolf Tryygvassen，花500 golds請他修理Maypole。

03 .將成果回報The Green Man。

晉職任務 Get Tryygva To Erect A Runestone

在Frosgard City廣場的Menja Ketildotir提供治療者→德魯伊的晉升服務，但要前往Frosgard東南方的巨樹會晤並協助The Green Man。 任務來源

重點流程

01 返回Frosgard City請求領主Tryygva Ravenlocks，獲得允諾會親自鐫刻紀念石碑。

02 將成果回報The Green Man

03 以上三項任務皆完成後，回頭找Frosgard City廣場的Menja Ketildotir，隊中的治療者(Healer)就能晉升為德魯伊(Druid)。

普通任務 Sell Brewmaster Smith's New Concoction To Guberland.

與Frosgard City酒館裡的Brewmaster Smith交談時產生，獲得Keg Of Strange Brew。 任務來源



▲說錯話會做不成生意

重點流程

01 .在Guberland City酒館內找到買主Aklai Dorka，賣出Keg Of

02 .Strange Brew，得到500 golds。

03 返回Frosgard City向酒館的Brewmaster Smith交差即可。

晉職任務 Steal The Knife.

在Drangheim City酒館裡的Atli The Quick提供傭兵→刺客的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 .Kluso's House位於Drangheim City城內(地圖右上方)。

02 .因為要偷東西，所以不能由大門進入，需爬屋旁的階梯到屋頂，再由窗戶潛入。

03 .二樓各房門口的警衛都在打瞌睡，進去後不會發生戰鬥，直到下了樓梯[redacted]。

04 .在一樓南邊的圖書室裡有黑寶箱，牆壁盾牌下所擺的即是Elite Dagger，拿取後會觸動警鈴而出現大批警衛。

05 .回到酒館向Atli The Quick回報即可。



▲打贏可撿到很多裝備

晉職任務 Kill Guaire A' Velsi.

在Drangheim City酒館裡的Atli The Quick提供傭兵→刺客的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 這個Guaire A' Velsi此時會出現在城內，找到他並當場格斃就是。

02 .兩件任務皆完成時，到酒館向Atli The Quick回報，隊中的傭兵(Mercenary)即可晉升為刺客(Assassin)。



▲殺了這傢伙就是

晉職任務 Stop Jarl Sven' 's Assassination.

Lindisfarne Monastery庭園裡的Grehgknak The Right提供十字軍→聖武士的晉升服務；得到Letter。 任務來源

重點流程

01 前往Thjorgard City見領主Sven Forkbeard，將Letter交給他，他決定要查出暗殺事件幕後主使者。

02 進入位於Thjorgard City市內的The Arena，表明要參予競技並進入競技場。

03 待競技對手Byri The Searred出現時，出言恐嚇他，並問出主使者叫Harris Willington，人就住在城內。

04 產生新的任務 Find Harris Willington。

05 在武器店對面的道具店裡找到Harris Willington，回頭向領主報告主謀的行蹤即可。

晉職任務 Arrest The Thief.

Lindisfarne Monastery庭園裡的Grehgknak The Right提供十字軍→聖武士的晉升服務。 任務來源

重點流程

01 在Sturmford City的市政中心樓上詢問Fridleif Gjukissen，得知城內有遭竊賊的麻煩，請求幫忙調查。

02 逛至武器鋪附近見到Hatlati Oord行蹤可疑，當場逮捕並返回(他會跟著走)市政中心，將他交給一樓牢房的警衛，並需確認人已關入牢中。

03 前往城內尋找父親的那一戶人家，到二樓鼓勵Hatlati Oord的長子Itlor Oord出外工作以照顧弟妹。

04 產生新的任務 Find Itlor A Job。在武器鋪附近的魔法店裡向Injor Gostat探詢出新的工作，再將消息帶給Itlor Oord；接著再前往市政中心向Fridleif Gjukissen回報事件始末。

05 兩件任務皆已完成後，返回Lindisfarne Monastery庭園，向Grehgrnar The Right回報結果，隊中的十字軍Crusader即可晉升為聖武士(Paladin)。

主線任務 Go To Thronheim For The War Council.

六個部族的領主皆已達成結盟協議之後，通知任何一位領主前往Thronheim參予作戰會議時產生。 任務來源

重點流程

01 在分別執行完六位領主的結盟任務以後，可就近通知任一位領主前往Thronheim City參加作戰會議即可

主線任務 Stop The War Between Sturmford And Drangheim.

執行通知領主參予作戰會議之後，由Thorolf Ratatoskssen急報戰事即將爆發的消息時產生。 任務來源

重點流程

01 不論在何地通知哪位領主，一走出領主屋子，Thorolf Ratatoskssen就會現身。

02 接著得分別趕往Sturmford和Drangheim以瞭解戰端起因。

03 直到作戰會議在Thronheim舉行，此任務才算完成。

主線任務 Stop The War Between Sturmford And Drangheim.

前往Sturmford City或Drangheim City找領主瞭解情況時產生。 任務來源

重點流程

01 Sturmford City的領主Bjarni Thorvaldssen願意簽署協議停戰，但得找個人代寫停戰協議書。

02 Drangheim City的領主Sigmund The Stressd願意簽署協議停戰，但得找個人代寫停戰協議書。

03 前往Thronheim City商請領主Kira The Cold幫忙書寫停戰協議書，但須等隔日才能拿到。

04 隔一天再找領主Kira The Cold，取得Peace Treaty。將Peace Treaty攜往Sturmford City給領主Bjarni Thorvaldssen過目，獲得允諾會在作戰會議上簽署。

05 將Peace Treaty攜往Drangheim City給領主Sigmund The Stressd過目，獲得允諾會在作戰會議上簽署。

06 接著趕往Thronheim City的領主議事廳，作戰會議隨即展開；由於結盟的任務已達成，故Forad Darre會脫隊離開。



主線任務 Win A Prize At The Thing For Yrsa's Daughter.

Yrsa The Troll在作戰會議中出現時產生。 任務來源

重點流程

01 .遊樂場位於Thjorgard境內(地圖左下方)，必須先購票才能玩遊戲。

02 必須在遊樂場中贏得所有的小遊戲。

(1)賽船：開賽後以射箭推動船隻前進。

(2)摸雁頭：雁頭會隨機由木箱的四個洞裡冒出，必須即時觸摸(按空白鍵)。

(3)棋盤：選定一種顏色的棋子，在己方棋子相鄰的位置才能落子，棋盤擺滿時，顏色較多的算贏方。

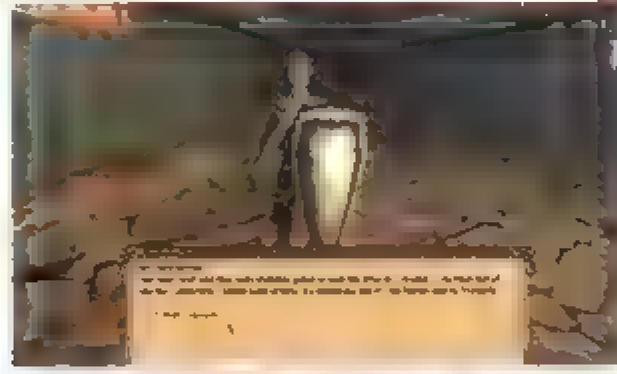
(4)敲鐘響：由力量大的隊員敲響鈴聲即算贏。

(5)猜顏色：以前排的石頭顏色猜測後排石頭會出現的顏色，猜對的話會冒火，全都猜對才算贏。

(6)與人比試，比試項目應是隨機採樣，諸如力量、速度等等，贏過對方即可。

03 六項全都贏過之後，可向主持人領得Dragon玩偶。

04 將玩偶帶往Thronheim City北邊城外，送給Yrsa The Troll的女兒Bikki Yrsadotir即可。



▲留守可以逃過一劫

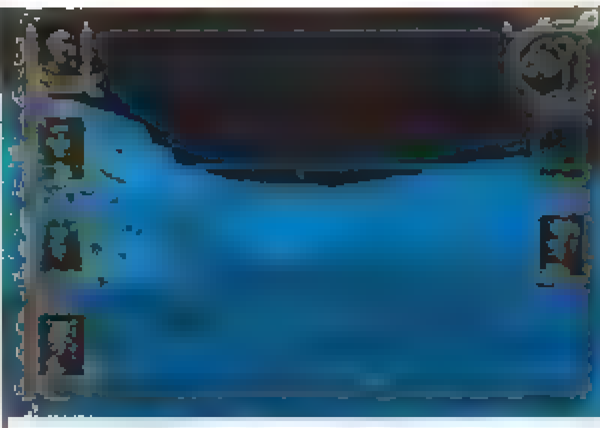
主線任務 Return To War Council.

將Dragon玩偶送給Bikki Yrsadotir時產生。 任務來源

重點流程

01 返回Thronheim City城內的會議現場，但已空無一人。

02 詢問領主屋內的警衛Dain Swordstrong，得知大隊人馬已往Yorwick開拔。



▲這是下地獄的捷徑

主線任務 Meet Army In Yorwick.

將Dragon玩偶送給Bikki Yrsadotir時產生。 任務來源

重點流程

01 經由Thronheim左上方的Connecting Tunnel前往Yorwick。

02 抵達Yorwick境內時，驚見大隊人馬盡遭殺害。

主線任務 Get Your Army Back.

在Yorwick境內見過大隊人馬遭殺害時產生。 任務來源

重點流程

01 .接著必須設法前往Arslegard，尋求Skraelos協助以救回軍隊。

02 大隊人馬死了會往哪兒去？跟著自殺就行啦，隨處找個有水的地方投海自盡即可。

03 .必須等到將軍隊成功救贖以後，此任務才告結束。

主線任務 Get A Writ Of Fate.

抵達Arslegard被守門人拒絕入內時產生。 任務來源

重點流程

01 .被守門人驅離以後，會直接抵達Dark Passageway。

02 入口左方牆上可撕下Scrap Of Book，應先將文中所提到的怪物名稱，依出現的順序記下。

03 .水中的木橋分為數段，橋上的怪物雕像正是能否順利通過的關鍵：由北往南所出現的怪物雕像名稱分別是：Skeleton(1)、Zombie(2)、Lich(3)、Banshee(4)。

04 依照Scrap Of Book所出現的怪物名稱的順序，依序觸摸「1、4、3、2、4、3、2、1」怪物雕像，兩邊通道的傳送水晶才會開啓，木橋也才會成一直線。

05 .西南邊的山谷區域，必須沿山壁繞到另一頭去啓動雕像開關，但怪物雕像會同時展開火球攻擊。

06 往東南經水道到一孤島時，解決水中的怪物即可除去傳送水晶的障礙。

07 最後在沙丘上要利用四面銅鏡的折射，將光束射向北邊出口前的水晶開關。四面銅鏡應先逐一調整並測試角度，務求能將光束反射到下一面銅鏡才是。當光束成功的射經四面銅鏡而啓動水晶開關時，山洞內的怪物會蜂擁而出。

08 .北面的通道裡有扇門扉上有標示，依序踏上對應的地板即可升起「四」的踏板到高台上。

09 .在最終的山洞內會見到Igrid，想要如願得為她做點事。

10 接著經由Igrid背後的魔法石可直接前往Guberland。

主線任務 **Take The Capstone Of Order To The Verhoffin Ruins.**

在Dark Passageway見到Igrid時產生。 任務來源

重點流程

01 .記得在Guberland也有個遊樂場嗎？就是替Nicolai Ironfist找到工作的那一個．Capstone Of Order必須在這裡以獎品獲取。

02 購票玩小遊戲獲勝(不限遊戲項目)可得到隨機出現的獎品，必須收集到Wooden Sword、wooden Shield、Fur Cap、Cloth Gloves、Guilted Armor、Fuzzy Slippers等六樣獎品，再向主持人Tharir Mouth換取Capstone Of Order。

03 若是先前已玩過遊戲並收集齊全六樣獎品，也須在此時才能進行交換的。

04 .取得Capstone Of Order之後，趕往位於Isle Of Ashes的Verhoffin Ruins。

05 .進入有黑寶箱的那個房間，將Capstone Of Order擺放在檯座上；轉身在桌上會出現Write Of Fate，這是進入Arslegard的憑證。



▲背後還有東西要拿哦



▲大姊莫非要跳大腿舞

主線任務 **Return To Arslegard.**

在Verhoffin Ruins取得Writ Of Fate時產生。 任務來源

重點流程

01 .再集體落海滅頂一次，抵達Arslegard就能順利進入了。

普通任務 **Clean Out The Bathhouse.**

在Arslegard City酒館與Jokull The Ugly交談時產生。 任務來源

重點流程

01 .The Bathhouse位於Arslegard境內(地圖左下方)。

02 .進入後經由水道到澡池殺了Ebora與三名Concubines即可。

03 .至於澡池那綠色的大怪物很難搞定，可鑽進氣孔到機械室啟動蒸氣燙死牠。

04 再殺進東南方的區域還有黑寶箱；返回 Arslegard City的酒館向酒保回報即可。

普通任務 **Steal The Golden Honk.**

在Arslegard City的Hall Of The Gods與Fre交談時產生。 任務來源

重點流程

01 Temple Of Honk位於Guberland境內(地圖右上方)。

02 進入後不會有戰鬥，直奔東邊區域拿取到The Golden Honk以後，敵人會展開攻擊。

03 如果先前未於Arslegard設下"Lloyd's Beacon"的話，現在就得再自殺一次了。

04 返回Arslegard City向Hall Of The Gods裡的Fre交差以後，可以詢問她三個問題。

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

在Arslegard City的Hall Of The Gods與Skraelos交談時產生。 任務來源

重點流程

01 .要想救贖軍隊，必須隨Skraelos進行多項贖罪試煉以點燃Guilt、Confession、Suffering、Retribution、Absolution、Rebirth六座贖魂之火炬。

02 回答Skraelos「Yes」會被帶往Afterworld。



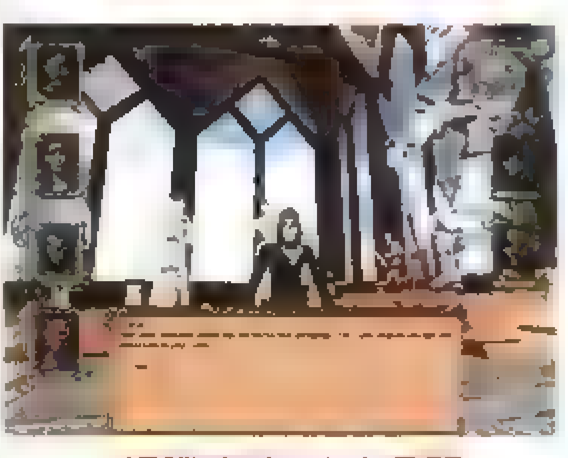
▲這批人中看不中用的

◀感覺似與撒旦打交道


▲這種感覺還挺怪異的


▲回答錯誤會遭受懲罰


▲就讓他們再死一回吧


▲落單的才是領主配劍


▲折騰老半天才過關

▲不知領主算人還是算鬼

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

在Afterworld找到六位領主魂魄以後產生。 任務來源

重點流程

01 .在Afterworld尋找六位領主的魂魄，並一一向他們告解認罪。

02 .完成時會點燃一座贖罪火炬，回頭再找Skraelos。

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

在Afterworld找到六位領主魂魄以後產生。 任務來源

重點流程

01 .正確回答Skraelos的提問，答案如下：

(1)You, my Lord. (4)We owe those we betrayed.

(2)To serve you, my Lord. (5)We must pay the price of...

(3)We encouraged others to. (6)The ultimate price, my Lord. Our lives.

02 .通過後又點燃一座贖罪火炬。

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

正確回答Skraelos的提問以後產生。 任務來源

重點流程

01 .將出現在Afterworld的怪物盡數殲滅。

02 .完成時又可點燃一座贖罪火炬，回頭再找Skraelos。

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

消滅出現在Afterworld的怪物後產生。 任務來源

重點流程

01 .在軍隊陳屍之處，悉數找出五把領主們的配劍。

02 .搜尋齊全配劍以後，再點燃一座贖罪火炬。

主線任務 **Light The Six Fires Of Penance.**

搜尋齊全五把領主們的配劍以後產生。 任務來源

重點流程

01 .穿越出現在Afterworld那把熾烈的地獄之火，藉以重獲新生並返回Hall Of The Gods。

02 完成時會點燃最後的兩座贖罪火炬。

03 重返Hall Of The Gods再找Skraelos，軍隊即可重獲新生。


▲沒見過地獄之火嗎

主線任務 **Speak To Sven Forkbeard.**

由Afterworld重返Hall of The Gods，再找Skraelos交談時產生。 任務來源

重點流程

01 .走出Hall Of The Gods，在外頭即可見到Sven Forkbeard領主。

主線任務 Lead Army Against The Beldonian Hordes.

在Hall Of The Gods外頭與Sven Forkbeard領主交談時產生　任務來源

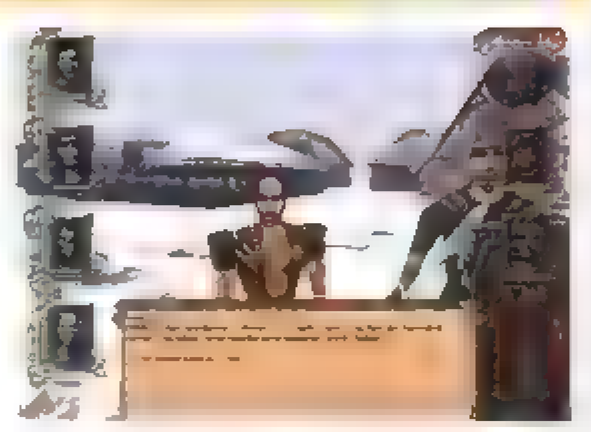
重點流程

01 .由Sven Forkbeard領主口中獲知Beldonian Hordes已進犯Frosgard，必須趕往阻止Tamur Leng和Forad Darre。

02 Frosgard City儼然已成戰場，在領主屋前會遇上Forad Darre，規勸不聽就殺了他。

03 .領主在屋中遭到Tamur Leng挾持，雙方對於各自擁有Writs Of Fate甚感不解；Tamur Leng會加入隊伍(NPC)展開調查。

04 如果隊中NPC已有二人，那就得進行解僱才能容納Tamur Leng了。


▲枉費相識一場的交情

主線任務 Stand Before Krohn.

Tamur Leng加入隊伍以後產生



重點流程

01 .Tamur Leng加入隊伍時，Thorolf Ratatoskssen會再度緊急傳報。

02 .這回得再重返位於Arslegard的Hall Of The Gods晉見Krohn。


▲[illegible]的[illegible]角色

主線任務 Imprison Njam The Meddler In The Tomb Of 1000 Terroes.

重返Arslegard City的Hall Of The Gods晉見Krohn時產生。　任務來源

重點流程

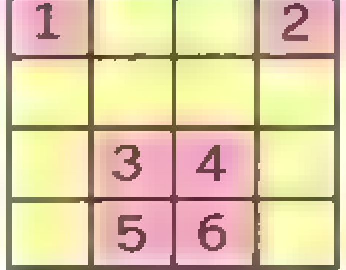
01 .Krohn指出Writs Of Fate乃出自Njam The Meddler之手，必須前往1000 Terroes並設法禁錮他；得到Njam's Key。

02 .Thousand Terrors位於Arslegard City城內(地圖正下方)，使用Njam's Key才能進入。在成功制伏Njam之前，遇到他最好閃開點。

03 .在東南方最盡頭的房間裡有三個黑寶箱，其中之一有Stairs Key和Scrap Of Paper。

04 此地有數道石板門機關，門板上分割成十六個石塊，每推動一塊時，上下左右相鄰的石塊也會跟著同步運作，必須在十六個石塊推至同一平面時，才能破解機關而開啟。

05 .破解方法可由Scrap Of Paper獲得提示，正確的推動順序如下(所有石板門皆適用)：



1			2
	3	4	
	5	6	

06 .Stairs Key可用以打開北邊旋轉梯的入口，由此可進入底層的另一個區域。

07 位於底層東南方西洋棋盤的走法，只要不被棋盤上的棋子吃掉、會遭棋子推入水裡，就能過關。過關後在盡頭的黑寶箱中有Maze Key。

08 .往西必經的一處斷橋，必須沿牆壁的支柱，逐步跳將過去。

09 .Maze Key用以打開極北邊的一大塊區域，由此一路殺至最盡頭，在北面的一面牆後扳下開關，就能成功的將Njam The Meddler禁錮在此。


▲大哥大大此刻才會理人


▲就是這樣的門板要解


▲大哥大姊從此幸福快樂


▲真可謂機關重重



遙遠非洲的驚奇之旅記事

探檢道

隨團手札

[illegible]

娜娜·溫席普的前序

非洲……這個對於各位探檢的新手們非常不友善的地方，大家是否因為長途的旅途跋涉而感到心神焦慮了呢？沒有關係，就讓娜娜·溫席普我來為大家奉幾道簡單的小秘方，讓大家在探檢之旅上能夠更加順心如意喔！



第一秘訣 隊伍的整頓工作

別看我只是在隊伍裡只是一個廚師，跟在拉利的身邊，讓我學到很多的東西呢！那麼，就讓我來和各位分享一下吧！



一 商店裡面可以買到的東西

這個是我在採購食物的時候，偷偷整理出來的…拉利說這是機密，可是依我來看，這還不是之前的那個副隊長教他的。哼！公佈出來又怎樣，敢威脅我就讓他沒晚飯吃！

名稱	數量	價格	效果	說明
糧食	1	11	忠誠度UP	補充體力用的重要食物。
醫藥品	1	50	體力UP	治療受傷或疾病之用的道具。
匕首	1	10	戰鬥力+1	在戰鬥中有用的輕巧武器。
弓	1	20	戰鬥力+3	對遠距離敵人也能發揮效用的武器。
來福槍	1	100	戰鬥力+9	擁有絕大威力的新式武器。
狙擊鏡	1	1000	探索力+6	略微提昇探檢隊的探索力。
指南針	1	3000	探索力+8	提昇探檢隊的探索力。
雙筒望遠鏡	1	8000	探索力+10	大幅提昇探檢隊的探索力。
單眼望遠鏡	1	16000	探索力+12	巨幅提昇探檢隊的探索力。
地圖	1	99999	探索力+14	極度提昇探檢隊的探索力。
繩索	1	800	捕獲力+6	略微提昇探檢隊的捕獲力。
釣魚用具	1	2400	捕獲力+8	提昇探檢隊的捕獲力。
動植物圖鑑	1	6600	捕獲力+10	大幅提昇探檢隊的捕獲力。
網子	1	14000	捕獲力+12	巨幅提昇探檢隊的捕獲力。
陷阱組	1	96000	捕獲力+14	極度提昇探檢隊的捕獲力。
磨刀石	1	600	戰鬥力+6	略微提昇探檢隊的攻擊力。
護身符	1	4200	戰鬥力+8	提昇探檢隊的攻擊力。
兵法書	1	5300	戰鬥力+10	大幅提昇探檢隊的攻擊力。
祝福之笛	1	10000	戰鬥力+12	巨幅提昇探檢隊的攻擊力。
女神像	1	88000	戰鬥力+14	極度提昇探檢隊的攻擊力。

二 僱用有能力的隊員

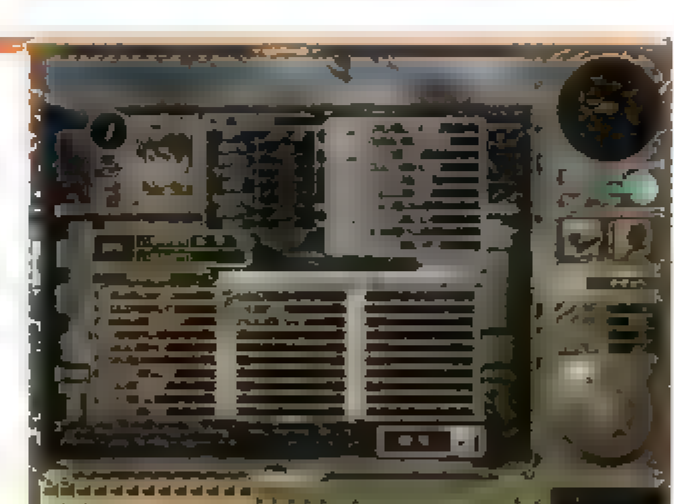


聚集在城鎮中等著被僱用的男男女女，大多都是想要藉著探檢成名的冒險者。所以呢，既然大家都有類似的目的，當然要僱用有能力的人囉！可是，看來看去都沒什麼可用的人啊…如果真的這樣想就錯了！每次到集合地的時候，等著我們的人都不太一樣；所以呢，看到好的人才就不要放過囉！

對了，順便偷偷告訴大家一下拉利選人的訣竅。那就是：適才適任。像他選擇副隊長時，第一優先考慮的就是統率力。所以囉！廚藝高超的我，自然就是廚師的不二人選了。

可是…隊上的錢就這麼多，越有能力的人就要付越多日薪；沒有了他們，又是一大堆寶物找不著…嗯～我去想這個做什麼啊！讓拉利去煩惱就好，我還是想想今晚的菜單就夠了！

三 編成隊伍



隊員招募夠了，就要進行隊伍的編成了。除了拉利以外，隊伍其餘的九個位置通常可以分配給五個職務。哪五個職務呢？讓我和各位說個明白囉！

■副隊長：幫助隊長統馭隊伍並提出建言的職位。除了統率力之外，各項能力也盡量選高一點的人來擔任。

■前　衛：聽起來像是擔任攻擊任務的，不過正好相反，找尋東西就要看他們的了。如果想要找好東西，就儘量選用探索力高的人。

■步　哨：這個職位才真正負責戰鬥的任務。由於擔負全隊生命安全，所以戰鬥力高的人就是這個職位的最佳選擇了。

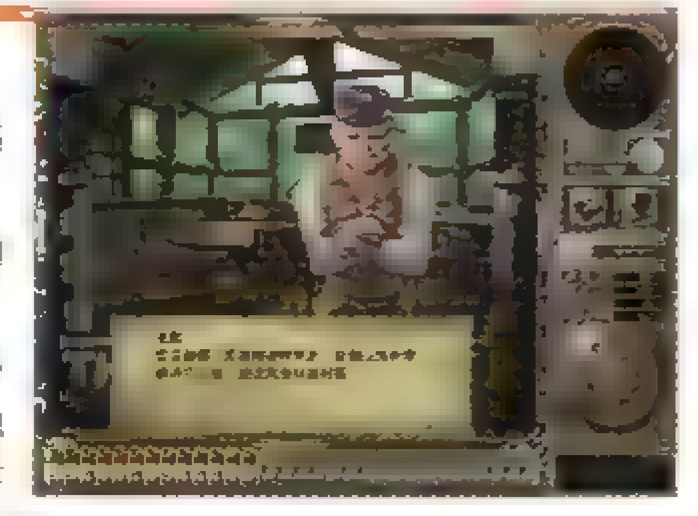
■醫　生：只要有人受傷，光靠醫藥品是不夠的。有醫生在，可以提高全隊療傷的能力，是很重要的存在。

■廚　師：一個料理力好，手藝巧妙的廚師，可以用少量的食物作出一大鍋好吃的菜，恢復全隊的體力。拉利之所以不敢對我怎樣，也是來有自囉…

那麼，其他多僱用的人呢？

用處可多著了，可以幫忙增加全隊的搬運力，而且可以作為各種職務的代理人；如果沒有了他們，隊伍裡的日用品可就處理不來了…

四 一定要收集情報



在報社的時代，我曾聽人家這麼講：掌握情報，就能掌握世界。那麼，每個城鎮酒吧裡的那個老頭，應該足夠掌控整個非洲情勢囉…

好，閒話休提。所謂的入境必問鄉俗，老實說在非洲這個蠻荒地帶，我們連往東往西都不清楚，更何況只是為了追查一本書上並未獲得證實的記載文字？所以，我們只有請問在城鎮酒吧的那個老…老闆囉！不管是地形情報、古蹟情報及我們想要追查的情報，奇怪的是老闆都知道耶，果然老闆就是非洲情報通…不過話說回來，這位老闆到底有幾位兄弟啊？

第二秘訣

你不會太注意到的事情

好了，主菜…的餐前開胃菜要上桌了！這個可是我娜娜的獨家秘方，連拉利也不知道。哼哼，有了這個，我也可以當上隊長…算了，今天晚上的菜單都想不太到了，哪顧得了那麼多？而且用腦過度，可是會傷害我水～嫩的肌膚。推己及人，乾脆就和大家說了吧。

●每天的糧食消耗量，由「隊員人數」、「廚師調理力合計」、「行軍補獲型、捕獲型的隊列經驗值」來決定。

●野營時的體力恢復值，受到「到第二天7點的時間數（睡眠時間）」、「廚師調理力合計」、「醫生治療力合計」等要素的影響。

●醫藥品的消耗量，由「醫生治療力的合計值」、「行軍警戒型、警戒型隊列經驗值」來決定。此外，體力的恢復量受到「醫生治療力平均值」的影響。不過，「治療」指令的使用回數對能力沒有影響。

●全隊的搬運能力，由「隊員人數」與「隊員搬運能力」決定。但是，被任命職務的隊員，他的運搬能力要打折扣，這點要注意。

●[illegible]受到「拉利的危機管理能力」、「副隊長的調理力」、「廚師的調理力」、「其他隊員的調理力」、「行軍捕獲型、捕獲型隊列經驗值」、「天候」等因素影響。

●探檢隊的戰鬥力，受到「拉利的戰鬥力」、「副隊長的戰鬥力」、「步哨的戰鬥力」、「其他隊員的戰鬥力」、「行軍警戒型、警戒型隊列經驗值」所影響。

●探檢隊一次可以僱用的最高人數，是由「拉利的統率力」、「副隊長的統率力」、「舞台關數」所決定。如過覺得能僱用的人數太少，試試看換個統率力更高的副隊長，也許可以多僱用一些人。

●要發現東西，最重要的「探索能力」，不只是會受到「拉利的探索力」、「副隊長的探索力」、「前衛的探索力」的影響，更會受到「其他隊員的探索力」、「行軍探索型、探索型隊列經驗值」、「天候」的影響。

拉利 特拉維斯的報導

雖說我是整個探檢隊的隊長，但實際只是個菜鳥實習記者，更說不上有實際的冒險經驗了，多虧有經驗豐富的副隊長艾力克 庫羅福特的協助，才能使整個歷程得以順利進行，在此特地予以感謝。

探檢一 尋找「石製的巨人」

探檢目的： 傳教士遺留日記中記載之石製巨人

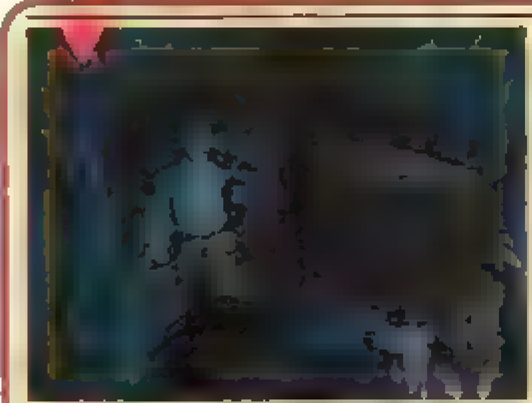
相關人物： 艾力克．庫羅福特：副隊長，受僱「照料」我的海上男兒。
羅伊．席爾曼：探檢對手。不單只是個騙子而已。

十多年不見的非洲大地…這次回來，卻是為了尋找那位傳教士所說的一尊石像。

抵達出發地的第一天，就遇見我的訓練教官…不，是副隊長庫羅福特。不愧是航海的男人，身體強健，紀律嚴明。我從他那裡學會了好多東西，包括組隊原則、分配職務、行軍隊形、野營要訣，以及…身為隊長的心理準備。不過，在這個城鎮中，我也遇見了羅伊…之後在旅程中與我「關係」超級密切的另一位探檢家。

出了城鎮往東北行，經過峽谷可以到另一個城鎮。出了城鎮往東邊森林，渡河後可以到達第三座村莊。在那裡，我們得到傳教士往東邊沙漠去的消息，整裝完畢後就出發前往尋找了。結果…

奇怪的事件



抬棺事件

當我們一行人走到了峽谷中的村落，居民竟要求我們抬棺；原來該地風俗中，人死不得由村人抬棺埋葬。為了通過村莊，我只好答應這個交換條件。半夜抬棺上山，本來就很可怕了，棺材中竟然又發出奇怪的聲音…



前往第三座城鎮的途中，我們找到一個山洞，進去之後，看見一片平滑如鏡的石壁。本來只想做個紀錄就算的，可是副隊長卻摸了那片石壁，突然洞內一陣光亮，然後…

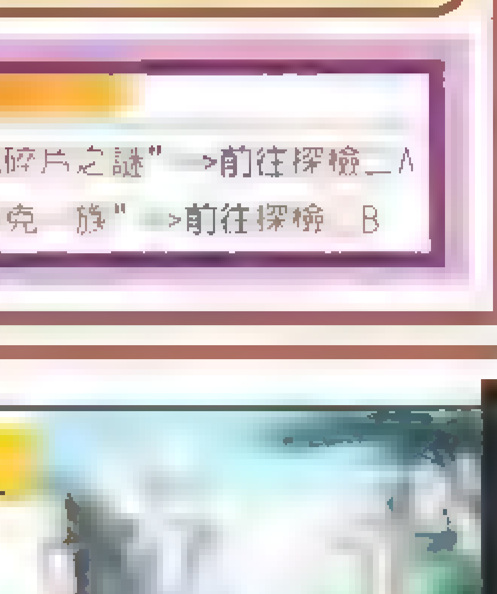


抵達第二個城鎮時，聽見一個驚人的消息，北邊的村莊遭到惡獸肆虐。我率隊急忙前往，卻被村民稱為勇者，此時惡獸出現，我不得已拿起了村子裡自古相傳的寶刀，纏鬥之下算是為民除害了，卻…

之後…

完成了探檢，受寵的副隊長庫羅福特亡在此地一直想選了，希望有一天能夠再相遇。回到了報社，社長非常讚賞方的報導，給一帶來了一個消息：非洲其實有一個謎樣的種族存在，叫做「貝貝克」，再加上我在石巨人中找到的藍色晶體…謎題越來越多了

"追尋藍色碎片之謎" ->前往探檢二A
"尋找貝貝克一族" ->前往探檢二B



探檢二A 追查「藍碎片之謎」

探檢目的： 找尋因為藍色寶石而繁榮的「塔龍」

相關人物： 無。

副隊長…庫羅福特離開後的第一個探檢，為了選出合適的副隊長，真是花了我不少功夫。希望這位副隊長，可以繼續陪伴我走完今後的所有探檢。據出發城鎮的老闆說道，向東沿河岸往北可以看到城鎮，只是距離比較遠。依言前行，到達第二座城鎮。再出發向西入山，下山前可以看到第三座城鎮，城鎮酒吧的老闆勸我們趕快橫渡沙漠。出了城鎮，向東北方走去，第四座城鎮就我們的眼前。

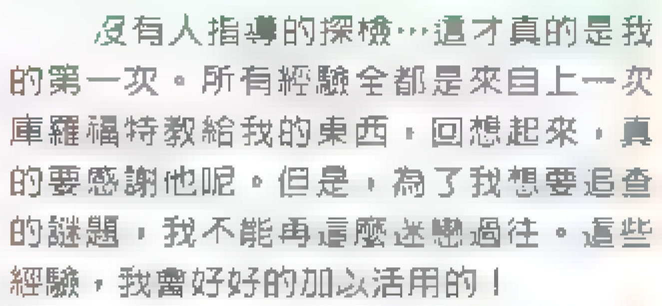
要找塔龍，必須過河，但是要繞過城鎮南邊的山脈，我們又花了些時間繞過去之後，在第五個城鎮寄宿。這裡的老闆告訴我們，穿過城鎮附近的叢林繼續往西北方走，可以看到一座橋，之後就可以渡河了。眼看目的地就在眼前，大家休息了一天，鼓起勇氣走向了傳說中的古代城市：「塔龍」…

探檢二B 追蹤「石巨人一族」

探檢目的： 追查製作石巨人的「貝貝克」一族下落

相關人物： 巴魯魯：牠不是人，但是比人還有情義…

羅伊．麻摩曼：不單只是個騙子而已，還知道怎樣趁火打劫。



沒有人指導的探檢…這才真的是我的第一次。所有經驗全都是來自上一次庫羅福特教給我的東西，回想起來，真的要感謝他呢。但是，為了我想要追查的謎題，我不能再這麼迷戀過往。這些經驗，我會好好的加以活用的！

在出發的城鎮問了酒吧老闆，才知道兩川交會的這裡，地形如此複雜。下一個城鎮雖然在南邊，可是必須先往西再轉南繞過才走得到。到了第二個城鎮，稍事休息之後，接著往西南方渡河，走到了位於河對面的第三座城鎮。酒吧裡的老闆，告訴我西北方有座城鎮，消息比較靈通。我就依他的話，帶了隊員們直奔第四座城鎮。

結果，那邊的酒吧老闆說，往南邊走才有城鎮。天啊，這算走冤枉路嗎？不得已，回頭向南走，入山找尋貝貝克族的城鎮。那段路真是長啊。終於，我們遠遠的看見了很像是我們這次探檢目標的一幢建築物…



奇怪的事件



upside-down house

〔記者拉利報導〕根據消息人士所透露的情報，我們發現了這個完全違背了牛頓萬有引力定律的遺跡。在這個遺跡中…

勇者鬥[illegible]part.2

這一次的戰鬥，帶給我的是無限的感慨‥

出發的城鎮中，聽見南邊有座村莊，正被一隻銀色的獅子襲擊。我們一路[illegible]至村子，全村人的懇求讓我無法拒絕。在找尋那隻叫做巴魯魯的銀獅子途中，也遭到多次襲擊，讓隊員們相當憤慨　某日清晨拔營過後，終於在村子附近的山頂發現了牠的巢穴　進入洞穴之後，竟然是…



照片中的景象，在非洲大陸上是屢見不鮮。在這個由遷居文物競天擇論所主宰的世界裡，實在沒有時間感傷；可是，我們的隊員卻有了意見…



之後…

靠著天文學家分析貝貝克城鎮天花板遺跡的結果，我們整理出了下一個應該前進的方向。回到了報社，社長很期待我能夠繼續為報社寫出生動的探檢文章。為了不致讓社長及讀者太過失望，

"前往拉．彼特" =>前往探檢二B

"前往第二的貝貝克一族" =>前往探檢二C

奇怪的事件

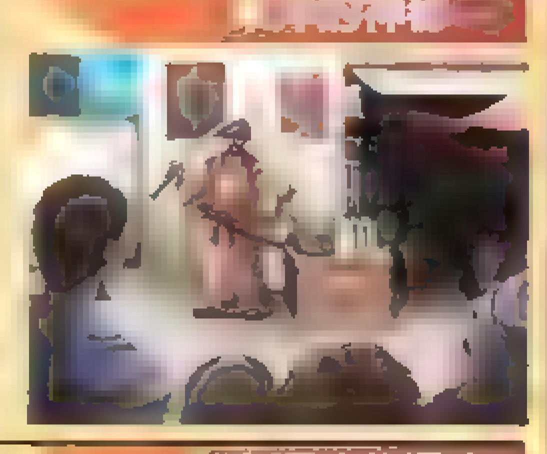
獅子屍結[illegible]

進入第四個城鎮之前，隊伍在叢林中看見了極為慘忍的景象：巨大的坑洞中滿是無頭獅子的屍體，有的都已腐爛發臭了。能讓這麼多獅子喪命並砍下牠們的頭，可見一定是有人所為。北邊有個村莊，正好去問問看到底怎麼回事…



[illegible]的神[illegible]

這是我聽來的　在某個城鎮裡，有個穿著阿拉伯服裝，賣著東洋物品的小販。手上那把刀不稀奇，最神奇的是在傷口一抹就立刻癒合的神藥‥



[illegible]的瀑布

第二個城鎮的老闆賣了個關子，要我們到城鎮南邊的瀑布去看看。走了好一陣子的山路，看到的瀑布景色真是壯觀。可是…沒有河流！水到底流到哪兒去了？

之後…

探檢結束，帶著與副隊長討論出來的兩個謎題，回到了報社。社長感嘆的說道：「說到本報社目前最搶手的新聞，就屬你的探險記事了。下一次希望你能夠再努力一點。」…看完了報告書，社長問了我一句話：你要往上游走還是往下游走？

"前往上游" =>前往探檢二A

"前往下游" =>前往探檢二B

探檢三A　走訪「地心深處」



探檢目的： 找尋河流上游的礦藏地點

相關人物： 塔利亞：你將會看到情人的眼淚…　亞帝斯：絕世名廚，其超級秘訣是…
娜娜．溫席普：妙手女廚師兼同事兼…

河流的上游…到底存在什麼呢？這先不提。重要的是…娜娜竟然跟來了！聽社長說，她每天都會來煩社長一次，吵到社長不得不答應她加入探檢隊。拔…娜娜，這可不是兒戲耶，看了我的報導還不明白嗎？

出發的城鎮中得到的情報：有兩條路可以到下個城鎮，一是往東過河，一是往北越過沙漠。沙漠…或許那邊才是正確的路。於是我率隊往北方前進。通過了曲折離奇的沙漠，來到了第二個城鎮。酒吧老闆跟我說，要過河有兩條路：一是直接往東走，有座橋可以渡河，但是之後就沒有城鎮了。二是走城鎮附近的山路，下山後另外有座橋，過橋就有個城鎮。

由於一路上不能沒有補給，我們整裝完畢之後，取道山路走到了第三個城鎮。第三個城鎮中，我們聽說了有旅行者曾經看到很像是我們要尋找的東西，於是休息一晚，我們就出發了。靠著斷斷續續的青石板路指引，我們來到了情報中所說的那個地方。那裡卻只有…

奇怪的事件



當探檢隊通過沙漠之時，忽然聽到了一股地鳴隆隆作響。為求自保，大家讓了路，卻看到了一個前所未見的奇景。雖然之前曾經也見過很相似的東西，可是，沒想到竟然如此的壯觀…



第三個城鎮中，酒吧老闆告訴了我們一件很有趣的事情：有個人在東邊叢林看見了不該在叢林出現的東西。基於好奇，我們決定前往一探究竟。果真在叢林深處發現了這個不該出現在叢林的東西。而更驚人的是，這個東西竟然是…



我們遇見了一位出來尋找情人的女子，名叫塔利亞。禁不住隊員們的邀請之下，她答應與我們同行去找尋情人。而我們得到的情報指出，繞過那個城鎮下山，就可以到達「黃金沼澤」，也是他的情人所要尋找的目標。不過……

之後

在我們所探訪之地，聽到了令人不能置信的事情。不僅得到了藍色碎片的真正名稱，更知道了古代有場為了這些碎片而引起的慘烈戰爭，其中包含了多少恩怨情仇，不是一篇報導就寫得乾淨的。社長也認為，這已經不再是單純的探檢報導了，要我盡可能去追出真相。

"前往火焰和地雷交戰的古戰場"
->前往探檢四A
"前往巨大翅膀之鳥所居住的東方之地"
->前往探檢四B

探檢三B　探勘「王都拉．彼特」



探檢目的： 順河向下找尋古王朝舊都：拉．彼特

相關人物： 肯恩：劍術高手，高頭大馬。可是卻餓昏在半路上…
米老：半路遇見的流浪者，沒有記憶。　娜娜．溫席普：很想把我踢下隊長寶座的人…

從這一次的探檢起，娜娜以隨行廚師的身分加入探檢隊。…社長啊，就算她每天都來煩你好了，也不要就這樣把她丟到非洲來嘛。夥伴的事情就夠頭痛的了，還得顧著她免得「暴走」…天啊！

才剛抵達出發地，酒吧老闆就對我說：如果想要知道拉．彼特的情報，必須造訪過這個地區的五個城鎮才能知道真相。好吧，那就先沿海岸往南吧。到了第二個城鎮，果然得知我們在找尋的藍色碎片，叫做「匹普」，不過並沒有得到下一個城鎮該怎麼走的資訊。反正找路也是探檢的樂趣，過了河往西北繼續走去，就到達第三個城鎮。酒吧老闆叫我們向北，找到盆地之後向北或向東都可看見城鎮。

於是我選擇向北，到達第四座城鎮，再折往東，就到了第五個城鎮。其間，我們又得知了好幾個奇異的名詞。在第五個城鎮得知，有青石板大路通往山中之後，全隊整裝休息一晚，便沿著青石板走向心目中的目的地了…

探檢三C 目睹「曇花一現的繁榮」

探檢目的：找尋星空指引下的「第二個貝貝克」

相關人物：巫女：心懷大願望的巫女，不過真相卻是…？

開花爺爺：心誠則靈，可是那位老爺爺卻…？

羅伊 席摩曼：可以有這麼多的性格，真是難為了他的背景了。

第一次探檢完回去做報告的時候，被娜娜撞個正著，我就知道絕對沒什麼好事了。結果，不但連累了社長，這下子還禍及自身，唉，前途多難囉。總之，娜娜從這次的探檢起就加入我們的隊伍，一起出發探檢了。

在出發城鎮的酒吧裡，老闆提到往西北過橋以及往東邊各有一個城鎮。不過，東邊的叢林比較不好走，所以我們選擇往西北。到了第二個城鎮，老闆建議我們往東邊的山裡前進，只要不要迷路的話，就可以到達第三座城鎮。其實還有一條路是穿過沙漠和北方山岳的路，不過沙漠的情況據說不太安靜。

抵達第三座城鎮時，看見了羅伊。反正道不同不相為謀，在打聽到了城鎮東邊有個入山口，可以到一座山中廢墟之後，我們休息了一晚，翌日立即出發去一探究竟……。

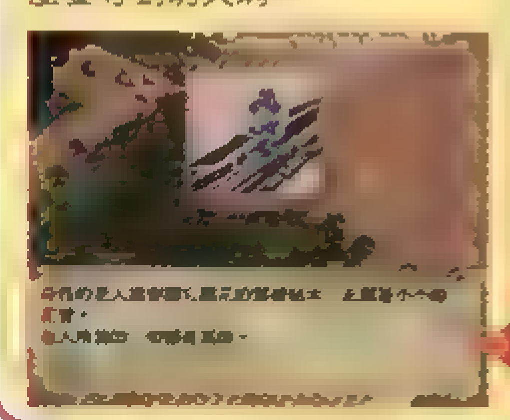
奇怪的事件



想要看見這樣的奇景，團體票一張一千金幣。這麼大一隻龍骨，真的是一個奇觀。

可是，看完了奇觀，為什麼還得和人家玩追趕跑跳碰不可？

抵達第二座城鎮之前，看到一位老翁在爬枯樹。幫了他一把之後，老翁說要讓我們看一樣好東西……可是，為什麼要等到明天州？



第 個城鎮向西沿河走，有座村落。一進村裡，祭典的音樂讓我們隨之起舞。可是，一喝酒就被人揭穿我們還沒經過成年禮，害我又是被村長潑鹽灑水，又是被大家推做試練的代表……



之後

石板雖然很多，內容也很豐富，卻只帶來了一個令人難過的消息：貝貝克一族全族感染了會石化的病症。

但是，謎題不能就這麼讓它石沉大海。靠著解析石板後得到的資料，指引了我兩個方向。當社長問起時，

"前往亞魯 卡布蘭" =>前往探檢四

"追尋貝貝克 族的下落" =>前往探檢四D

奇怪的事件

到達第二座城鎮時，我們收留了一位不知道自己過去的男子，娜娜將他取名為「米登」。在第三座城鎮，我們聽說有一位在叢林獨居的老婆婆，就順道去拜訪一下。當我們抵達時，老婆婆竟然說米登是他的兒子？



叢林真是無奇不有。摸起來冷冷的一堵牆壁，竟然是一隻長度無法測量的巨蟒。第三個城鎮的老闆說的真是不錯 叢林，那可是極危險的地帶啊…



娜娜啊，大家只稱讚了一下別人的東西做得不錯，妳又何苦「暴走」？還跑去找人家比賽？副隊長，快去阻止她啊！



之後

帶著更多的疑問，我和娜娜回到了倫敦。社長在看過了報告之後，也是一頭霧水。不過，我不認為線索就這樣斷了。因為，有兩個地名非常引起我的注意，我很直覺的認為，那就是最近問題核心的線索。在獲得了社長的首肯之後，

"前往傳說中賢者所居住的亞魯 卡布蘭" =>前往探檢四C

"前往傳說中大鷲所居住的爾納美克" =>前往探檢四B

探檢四A 發掘「森林中的大燈塔」



探檢目的： 傳說中火雨和地雷交戰的古戰場

相關人物： 朱里安：長髮披肩，槍法奇準的美…少年。

死神：自稱。不過，多虧了他，我才…

雖然我在社長面前，以我「號稱」的第六感下了豪語。可是，說真的，這真的是對的嗎？謎題又帶來了謎題，希望這不會是無盡的任務。離開出發城鎮往北行，聽說在左右兩邊的湖畔都有城鎮，於是我們先往左邊的湖畔前進。那個城鎮的酒吧老闆說，這裡有8座燈塔，其中兩座在城鎮北方的山裡。天啊，8座……。

找尋完畢後，折回右邊湖畔城鎮，得知西邊的山裡也有數座燈塔。而下一個城鎮，過橋往東北一個，往西北去一個，附近也各有數座燈塔。當我們找到所有燈塔時，猛然想起：8座燈塔指向的，不是之前聽過的「中央島」嗎？於是，我們急忙趕往當地……

奇怪的事件



動物和平

出發城鎮往西的山裡面，有一個聚集了許多動物的地方。聽到這個消息，我們就前往了該地。在那裡，我們真的看見了草食與肉食動物相安無事的躺在樹下的情景。可是，這是有內情的…



我為魚肉

朱里安在第二個城鎮加入我們之後，我們先過橋到了第三座城鎮，再折返前往第四座城鎮，卻在途中遭到莫名的襲擊…當我醒來時，看到的就是這個景象。眼看全身被綁，動彈不得的我，就要變成大鍋旁的那堆人骨…

獨眼的面具

在找尋燈塔的途中，偶經一個小遺跡。本想就此通過，但是隊上的一位隊員卻固執的想要進去挖掘。果如其言，挖出了一個獨眼的面具，但是，災難也隨之開始了。

得到面具的當晚，該名隊員並未成眠，據他的說法，有許多人在對他說話。接連兩晚都是如此，因此我們決定在三天內趕到城鎮，尋找巫醫的協助。然而，我們卻沒能來得及…如果能在三天內趕到的話…

之後…

謎題又被解開了一部分，如果一切都是合理的事，那麼接下來的冒險，就會是我們旅程的終點，我是這樣堅信著。看完了報告書，社長用肯定的眼神看著我。

"前往巴貝爾塔" ->前往探檢五A

"為找尋拉・彼特而走訪那庫托堡" ->前往探檢五B

探檢四B 尋訪「樹上的目擊者」



探檢目的： 追查與拉・彼特王一起遨遊天際的大鷲

相關人物： 札芭黑魔女：兩人一組，出現在一個奇異的夜晚。

依魯：突然出現在我們身後的男子。他如果用力的話…

錢尼：討厭自己姓氏的究極前衛。

傳說中的都市—拉・彼特…傳說中的隨從—大鷲…既然有人存活，那麼就一定能夠從他們的口中聽到古代傳說的真偽囉！

出發城鎮的酒吧老闆跟我說：這裡的地形被河流分隔得支離破碎。沒想到竟然嚴重到，到北邊的城鎮必須先向西再往北…。就這樣到了第二個城鎮，聽取了往東邊過兩座橋，再往東攀過山脈之後能到第三個城鎮的情報。

這下有心理準備了，走了好一段路，到達第三座城鎮，卻聽得酒吧老闆開了個大玩笑：下一個城鎮要回頭往南繞過山脈…。聽得我是欲哭無淚。拖著疲倦的身軀，終於走到了第四個城鎮，在那裡，總算從老闆的口中聽到東邊有我們要找的線索。不過，先休息一晚再說吧…。

探檢四C 造訪「賢者之館」

探檢目的： 在拉·彼特傳說與貝貝克一族記事中提到的賢者

相關人物： 約翰·哈里曼：與報社的秘書小姐同姓「自稱」是未來人…

達力歐 桑提尼：和猴子玩在一起（？）的超級大國手…

謝特：人稱賢者的男子。其實他是…

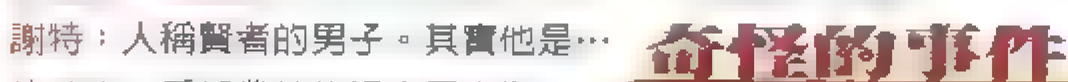
依柏克：愛好叢林的綠之民守衛。

不過他竟然愛上了…

彼特王所延請的賢者…貝貝克一族所寄託希望的賢者…同一時代是否有兩位賢者呢？在傳說與真實之間，我們不斷抽絲剝繭，希望可以得到探檢旅程的一個解答。

出發城鎮中，酒吧的老闆跟我們說：這個地方只有三個城鎮。嗯…真的很少。過了第一座橋，到了第二座城鎮，再過第二座橋，到了第三座城鎮。老闆告訴我們，城鎮東北方的山裡面有座豪邸，也許是我們要找的賢者之館。在當地停留了一晚之後，我們懷著驚疑不定的心，來到了宛如歐洲宅院的豪邸之前。而出來開門的，竟然是…

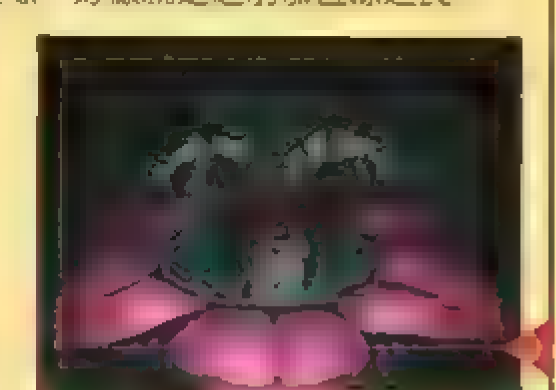
奇怪的事件





出發的城鎮往東，有一座奇怪的森林。酒吧老闆說那叫做「火焰森林」。木材與火是不能相容的，那麼那座森林究竟是怎麼一回事？抵達該地，我才知道…原來那是對心臟很不好的森林，

我們遇到了一個自稱為「綠之民」的村落，那兒的守衛硬是不肯讓我們過去，無計可施之下，改往南方探檢，結果卻發現食人樹要吃人，把人救下來之後，那位女子邀請我們到村裡去，看她的模樣，好像就是之前那位綠之民…



在第二座城鎮裡聽得鎮民說，現在正是夢幻湖見底的季節，每年總有幾個時節會是這樣。跟那個中國新疆的羅布泊是一樣的嗎？可是村民的說法卻非如此，總之，去看個究竟吧，反正是探檢嘛。然後，我們看到了…



之後…

醒來，社長好像繼續著鄉鄉在的……，就把這機會把鄉鄉叫回去算了。雖然我有這個打算，可是……話說回來，賢者不愧是賢者，把我們至今為止的所有謎團幾乎給解開了。在社長的……下，

"見證貝貝克族人的結局" =>前往探檢五D

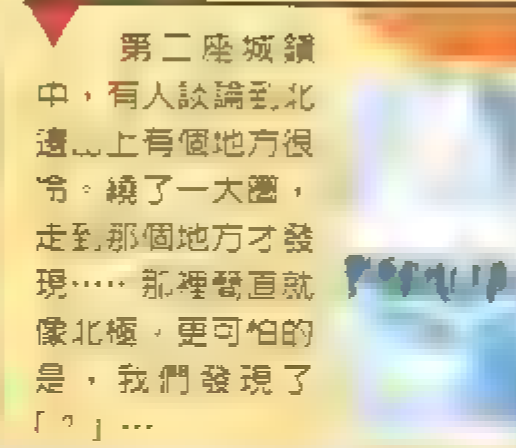
"前往亞歷山卓大圖書館" =>前往探檢五C

奇怪的事件

長路漫漫，尤其是叢林中長草更是漫漫。常言道，路是人走出來的，我當然也是拿起刀子披荊斬棘，開出一條通往下個城鎮的路。結果卻…事後證明：不要欺負大自然，不然…有得瞧的



探檢久了，大家都培養出了一副觀察眼。就像這一次吧，竟然有隊員敢和我打賭遺跡裡沒有東西，可是，在地下就發現了一口石棺，裡面躺了個絕色美女，可是，肚子是被剖開的…



第二座城鎮中，有人談論到北邊山上有個地方很冷。繞了一大圈，走到那個地方才發現……那裡簡直就像北極，更可怕的是，我們發現了「？」…



之後…

社長說，這次的報導如果不是出自我的筆下，一定直接丟進字紙簍裡去。其實，連我自己都沒想到可以見到傳說中的大驚，更沒想到事情竟然稀奇至此。

「拉利，你想要見證哪一邊的真實？」對於社長的問題，

"尋找拉·彼特，前往那車托堡" =>前往探檢五B

"找出遺失的知識" =>前往探檢五

探檢道

探檢四D 尋找「追尋流浪的一族」

探檢目的： 繼續尋訪貝貝克一族的行蹤。

相關人物： 艾力克　庫羅福特：交情歸交情，生意歸生意是嗎？

羅伊．席摩曼：探檢對手。他果然只是個騙子而已。

凱絲：某個村子裡村長的么女。

據某人說，長大必是美女，可是…

貝貝克人為什麼會變成石頭？為什麼會有這樣的流行病？他們到底走向何方？石化的人不會說話，但是我卻非常渴望知道真相……

出發城鎮向西向北都有城鎮，可是酒吧老闆說，我們要找的那群人往北走了，所以我們就往北前進。走過了危險的峽谷，來到第二個城鎮，老闆和我們說有個蒙面男子在問附近神殿的下落。咦，記得出發的城鎮也聽過這件事情，到底是…算了。

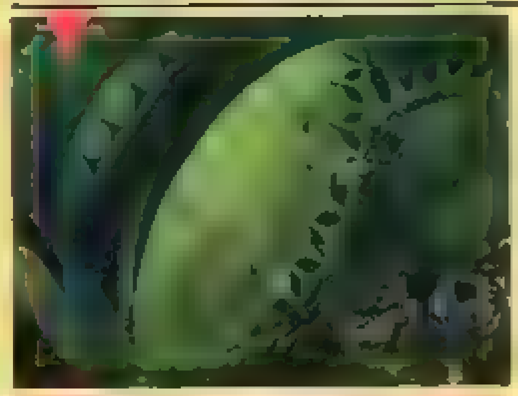
老闆告訴我們，西北方向有個登山口，走一小段路可以看到城鎮。為了得到更有力的線索，就前往第三個城鎮。不過，那裡的酒吧老闆卻告訴我們：他們又往東下山去了。這下可好，回頭走過第二個城鎮，往東走到了第四座城鎮。這才知道，原來他們終究還是往北走，不過是換了條路而已…

奇怪的事件



第二個城鎮的附近，因為天色已近黃昏，所以我們就到該村去投宿。怎知道，村長好像知道我們要來。原來是因為占卜顯示今天有外人來，而她的女兒嫁給今天來的外人最能長久…

可是，為什麼要選帶頭的人啊？啊…娜娜…



這是在某座叢林中的事情了。哎，探檢久了，見怪都不太當作是怪了，沒想到那個「怪」竟然敢把我吞進肚子裡。這下我知道富爾遇到它是什麼滋味了。可是娜娜… 妳不要想不出菜單，就準備打它的主意好不好？



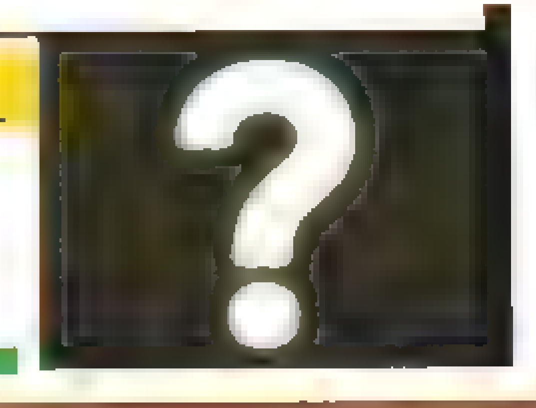
第四座城鎮的附近，有個村落。一進村落，就聽到熟悉的聲音…羅伊。哎，你是又幹了啥好事啊？竟然要我去贖回你的自由…這太扯了。而你找人交給我的什麼「潘朵拉之箱」的鑰匙，為什麼打開之後看不到美女？這…真的是公平交易？

之後

回頭想想，我們所走訪的探檢之路，不正就是貝貝克族人興亡史的重現嗎？由諸多跡象顯示，貝貝克族人為求生存，分裂成了兩派，目的雖然相同，卻不願採取一致的手段。雖然是種悲哀，不過希望能有更多的貝貝克族人得以活存。而無論走了哪條路，都能見證到貝貝克族人的終局。為了不負社長的期許，

"前往「路　加美　地區"
=>前往探檢五
"前往「失落森林」" =>前往探檢五

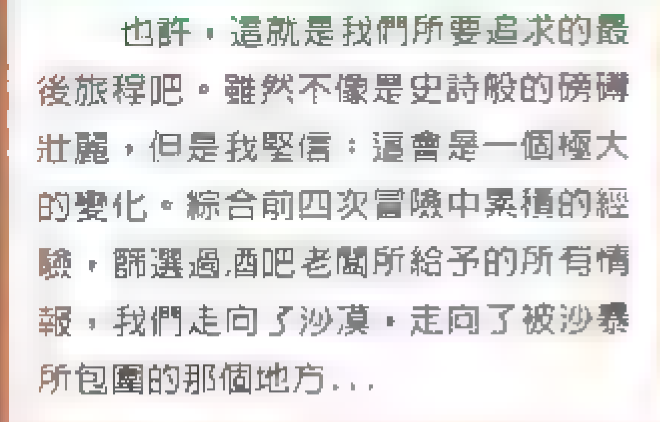
探檢五A 進入「被沙暴所守護的…」



探檢目的： 聖經中記載的巴貝爾通天塔。

相關人物： 利貝爾：翻開「牢獄之書」第一頁，就能看見這位美男子。

朱雲安：自稱不會死的他，又有著什麼樣的隱情...？



也許，這就是我們所要追求的最後旅程吧。雖然不像是史詩般的磅礴壯麗，但是我堅信：這會是一個極大的變化。綜合前四次冒險中累積的經驗，篩選過酒吧老闆所給予的所有情報，我們走向了沙漠，走向了被沙暴所包圍的那個地方...



應該說是拉　彼特之王的實驗精神可嘉，還是說他造了無可饒恕的孽呢？琥珀中的妖精，一個不屬於地球物種的原創生物，具有改變自然的力量。當傳說獲得了自由，送給我們的就是一次難忘的體驗。這證明．　好心是有好報的。

探檢五B 尋找「墜落的拉・彼特」

探檢目的： 拉・彼特墜落的地點

相關人物： 克里斯　錢尼：寶劍贈烈士，英雄配美人...？

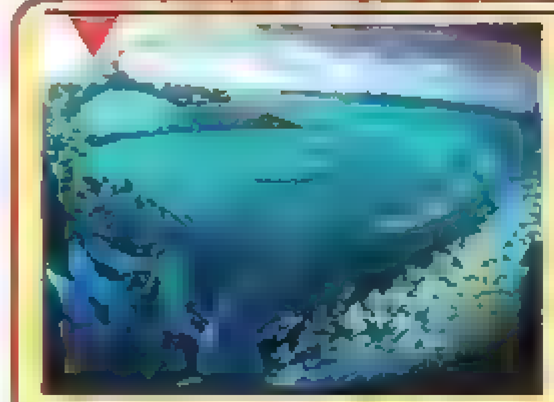
孩童：從小與父母死別，被獅子養大的獅童





拉・彼特...一個王朝的興衰。雖然只是一場懷古的巡禮，但是一路走來，羅馬帝國興亡史的內容，對我個人來說已經是微不足道的了。綜合前四次冒險中累積的經驗，篩選過酒吧老闆所給予的所有情報，我們翻山越嶺，下了山又上山，終於攀爬到了山頂，也看到了拉・彼特　.





各位現在所看到的，是位於本地第三座城鎮過了河上山後數日行程，景緻優美的藍色湖泊。不僅是山川秀麗，更有大自然的奇景可供日日欣賞，是最適合渡假的好去處。現正大優惠折扣中，詳情請洽．．

早上起床，發現草比人還要高　還倒好，營地裡誰都不見誰，更別談什麼集合整隊的東西了。非洲果然是神秘之地。不過娜娜　．妳的那隻手在幹什麼啊？



錢尼每到一個城鎮就不見人影的習慣老是不改，不過這次倒是給他碰上了豔遇。更妙的是　他好像對那個女孩～菲莉雅一見鍾情了，還要求隊上帶著她一起冒險。結果...錢尼，神做過的承諾不會食言的。

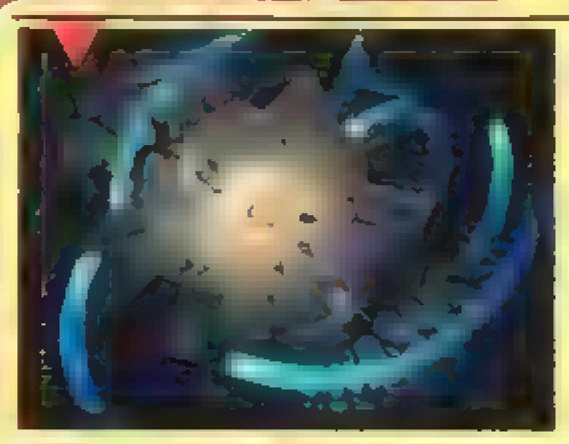


之後

探索拉　彼特遺址，所發現的不只是一個歷史。更重要的，那對我們帶來了很多的啓發。一段歷史的結束，啓開了另一段歷史的序幕。我們將走向一個不一樣的史頁，以至未來　.



奇怪的事件



第二座城鎮的老闆，告訴我們一個極為恐怖的消息，北邊的死亡之谷，晚上不要過去，不然會被白色的光帶進冥界。鬼神之說我並非不信，但是如果是真的，為什麼沒有聽過類似的消息＂那個晚上，我們碰到了有史以來最難解釋的現象.

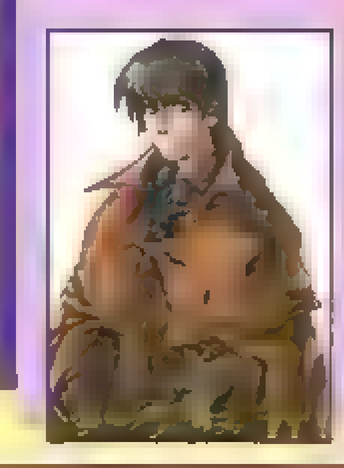


這本書有個怪毛病...四、五名壯漢拼了老命都翻不開，到了娜娜的手中就跟翻一般書一樣容易。而且，一打開就看見了一個美男子，專門對娜娜放電，弄得我們的晚餐燒焦不說，還害得我好幾天晚上睡不好覺.

之後

之後　真的發生了很多事情。我將發現到的東西帶回英國之後，掀起了好大的震撼　然後，歷史就開始動了起來

Fin 1





探檢五C 尋找「遺失的知識」

探檢目的： 古鼓路格族在賢者所指示之下所搬運物品的目的地：亞歷山卓大圖書館。

相關人物： 菲莉雅：錢尼所遇見的女孩子，而且...一見鍾情。

女性旅人：她掉了一樣重要的東西。還給她的時候，會出現...

娜娜 盟席普：我承認妳是最重要的同伴啦，所以 請不要再生病了！

亞歷山卓大圖書館...傳說中的大圖書館。還以為古老的知識就因為一場大火就失傳了，可是從之前的冒險中知道，原來重要的部分都還存在。上古智慧的精華...我一定要親眼目睹。綜合前四次冒險中累積的經驗，篩選過酒吧老闆所給予的所有情報，不斷朝著北方前進的我們，終於發現了位於山中的巨大洞窟..

奇怪的事件



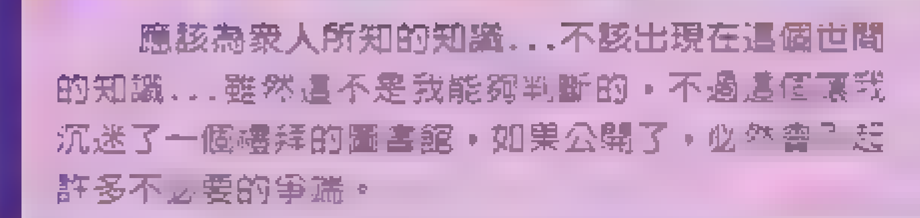
離開出發城鎮沿山邊往北再轉西，就看見了越過山谷的石橋。橋寬不足一公尺，卻有那麼的長，天又這麼的黑，風又這麼的大，大家已經走得是心驚膽戰的，娜娜妳竟然還有閒情雅致站在橋上吵架 ？



探檢隊在進行探檢任務的時候，不意路過一座村莊的外面。一位老人正在用刀刻出一座雕像。雖然還未成型，可是把樸質實的感覺加得是讚賞。可是，萬萬沒想到，還是用來祭祀的，而且老人更爆出了驚人的事實



其生命有若朝露，與東昇的旭日竟是無法並存 老大不情願被副隊長拖起來的我，看見了昨晚沒有出現的美麗景緻 花是如此的美麗，卻又如此的易碎，如夢似幻，除了驚奇，只有訝異



之後

應該為眾人所知的知識...不該出現在這個世間的知識...雖然還不是我能夠判斷的，不過這裡讓我沉迷了一個禮拜的圖書館，如果公開了，必然會引起許多不必要的爭端。

雖然失去了這篇追蹤新聞，但是，這個世界不是有更多需要我們去發掘的嗎？

»»»»»» **Fin 3**

探檢五D 尋找「朝向永恆之旅」

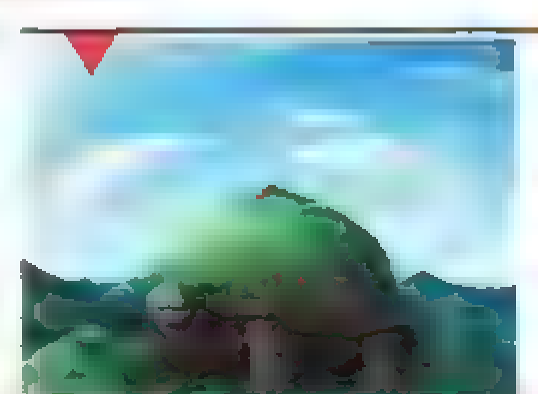
探檢目的： 長耳族所前往求救的另一位賢者居處。

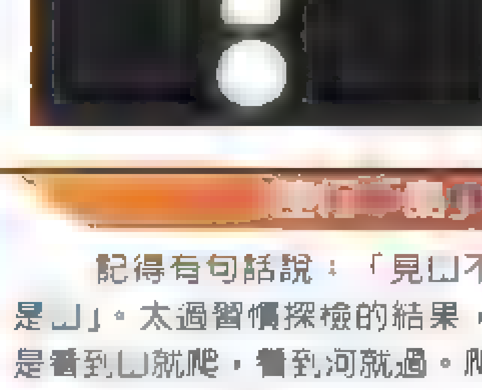
相關人物： 人魚 顧名思義。或許可以證明非洲是從海底升起來的. .

諾黎 黑暗族的領袖。原本好像也不是黑暗族的人..

老詩人 超過4000歲，依然保有著原來的面貌，居住在方舟內。

尋醫三千里，追尋貝貝克族人的旅程還在持續著。事已至此，無論結局是多麼的悲戚，站在報導的立場，我都必須去追求一個真實出來，不但是對自己負責，也是對這段歷史的交代。綜合前四次冒險中累積的經驗，篩選過酒吧老闆所給予的所有情報，穿越城鎮與城鎮之間的窮山惡水，我們走到了傳說中長耳族人消失的北方山麓。在那裡，我們看見的是..





記得有句話說：「見山不是山」。太過習慣探檢的結果，是看到山就爬，看到河就過。爬上去才知道，我們真的錯了...拜託，趕快停下來吧！不然娜娜又要算可以煮幾人份的湯頭了

探檢五E　尋找「旅程的邊際」

探檢目的： 被稱為異世界的「失落森林」。

相關人物： 豆吱&烏弄：他們倆人讓我們見識到「人類的可能性」..

羅伊．窩摩曼：探檢對手。不單只是個騙子，而且不會吐骨頭 ..

石像的心...我的心 探檢隊的心...追求真實的心..在這個以黑色大陸為底的織布之上，我們不斷的抽絲剝繭、穿針引線，距離真實似乎只剩下了那一塊未完成的角落了。可是 ..完成的作品，就是事實的全部嗎？綜合前四次冒險中累積的經驗，篩選過酒吧老闆所給予的所有情報，雖然來回於城鎮之間已成為我們的日課，但是我們卻仍舊興致勃勃。因為，西南方的迷霧森林，應該就是我們旅途的終點站..

奇怪的事件



巨型雕像 in 峽谷

又是峽谷碰到的怪事情。這條路如果晚上走的話， 定很可怕 ..不過，聽過老爺爺的解說之後，對他們的印象真的是完全改觀，令我肅然起敬。可是 為什麼」賣張得這麼離譜，

[illegible]

那一天，我們又遇襲了。可是，這次不是為了要搶我們的錢財貨物，而是...娜娜！如果是之前的話，搞不好就點頭答應了，可是現在我們不能沒有她做的晚餐，而且...妳敢說我們男人執轎，那我們就不給你娜娜！



[illegible]

有個怪傢伙，來向我兜售骰子。這骰子說也奇怪，要什麼數字出什麼數字，果然神奇。我雖然沒有買，不過幾天之後，立刻就碰上了一個賣下骰子的傢伙



之後...

探檢結束了，我也回到了報社。但是，這段旅程中，我似乎只得到了一個教訓。那就是：「有一個人絕對不能和他合作，那個人叫做「羅伊．窩摩曼」」。

就結果來說，我們看見了貝貝克族人的影子，可是真相呢？看來只等待另一次的探檢了。

Fin 5

奇怪的事件



天降大魚[illegible]

天上是會落下東西來的，譬如說雨、雪、雹、霰、隕石..可是，這次的也太神奇了吧？應該說是天賜恩典嗎？大家在議論紛紛的時候，只有娜娜一個人高興道：「這麼一來，有好一陣子不必擔心吃飯的問題囉！」



[illegible]

這就是神話之中的巨人了吧！其高如山，一步可跨數哩遠，只出現在我們的眼前一瞬，便消失了蹤影，我們真的是莫可奈何。之前城鎮中聽見的地震傳說，八成是因為他的活動所致吧！

之後...

貝貝克族人的最後下場...4000歲的老婦人...長生不死的盃與水...對於現在生活在蘇塔醬高地的我，已經是很遙遠的記憶了 我選擇了另外的一種長生不老，與另一一攜手走完這樣的旅程...

Fin 4

[illegible]的附記

探檢過後的我呢？

洗淨鉛華，嫁做他人婦...的話，那個人可就幸福了。因為，每天都可以吃到我的廚藝啊！而且，絕對是健康料理。因為這段冒荒探檢的經驗，我不會再用奇怪的調味料，也不會用那麼多的人工油脂，所有東西回歸自然，這才是真正的長生之道啊！

對不對呀，在利...

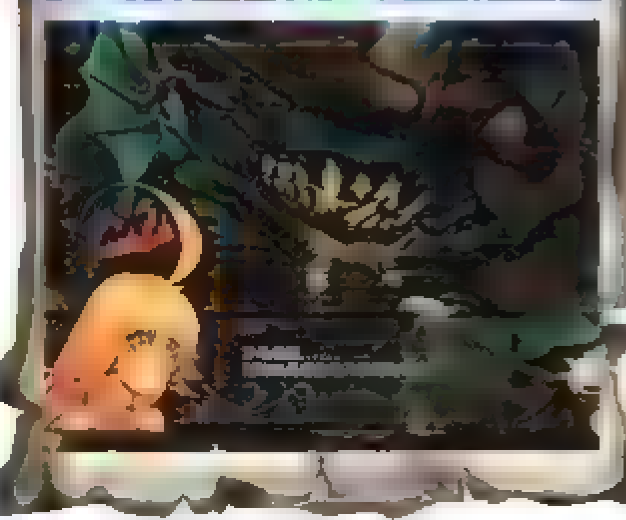


聖女之歌 劇情完全攻略

楔子

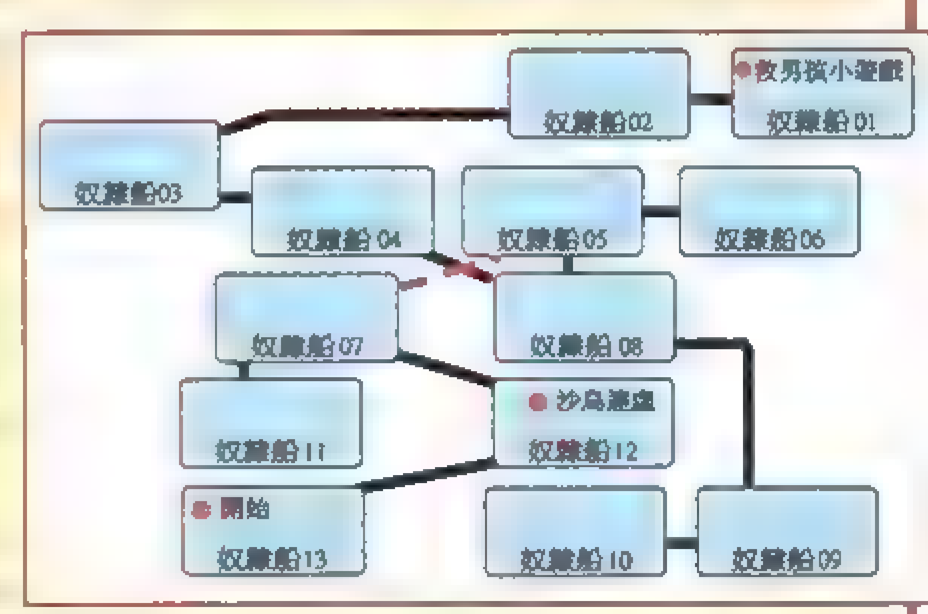
這是個關於一位鄉村女孩的故事。一個名叫艾妲的女孩，自幼便與唯一的妹妹麗芙在嚴重嗜酒的父親的暴力下成長；在艾妲十八歲那年，被迫面臨了與雙胞胎妹妹的分離，因賭而債臺高築的父親，為了償債竟然將女兒賣給了人口販子，而麗芙便是第一隻無辜的代罪羔羊！割捨不下妹妹的艾妲，毅然地決定與妹妹共赴未知的苦難。然而被人口販子帶上貨船的她，卻即將踏上一段未知的旅程...





第1章 奴隸船

艾妲昏沉的張開雙眼，一時還想不起自己身在何處，但刺鼻的海潮味與劇烈搖晃的船身，提醒了艾妲已經在人口販子的奴隸船上了。映入眼簾的景象，讓艾妲不禁打了個寒顫，一個小男孩因為偷吃食物，正被海賊綁在船柱上鞭打。看不下去的艾妲，起身與海賊理論，氣憤的海賊正要教訓艾妲時，船首卻突然傳出了號角聲，原來是奴隸船碰上了傳說中的"大海的死神—沙烏達虛"！海賊們慌忙地衝向船首，艾妲便乘機解開小男孩的繩索，背著小男孩想逃出奴隸船。



(請先按Alt+D叫出地圖標記)

逃出奴隸船 ◆起點：奴隸船13

沿著船艙往東走，上了船艙便看到猙獰的沙烏達虛，這時千萬不要靠近牠，往船艙西北的另一側出口出去，沿途的怪獸屍體染紅了走道，讓艾妲不禁覺得陣陣反胃。才走一上甲板，小男孩看到被鮮血染紅的大海，不禁害怕的說，是海神發怒了。沿著甲板往東走了一段路，船身突然開始劇烈搖晃了起來，疲累的艾妲竟失手讓小男孩摔出船外，艾妲趕緊一把抓住小男孩。

雖然艾妲試圖拉起小男孩，但疲累的艾妲卻因體力不支，最後還是讓小男孩被無情的大海給吞噬了，而艾妲也因體力透支昏了過去。

▶拯救小男孩

這時會進入小遊戲，在限制的時間內把小孩拉起來就算過關(計量表滿時就過關)。這時請連續按空白鍵來累積計量表，如果速度不夠快，計量表會一直下降，按的速度要比下降的速度快才有可能過關。

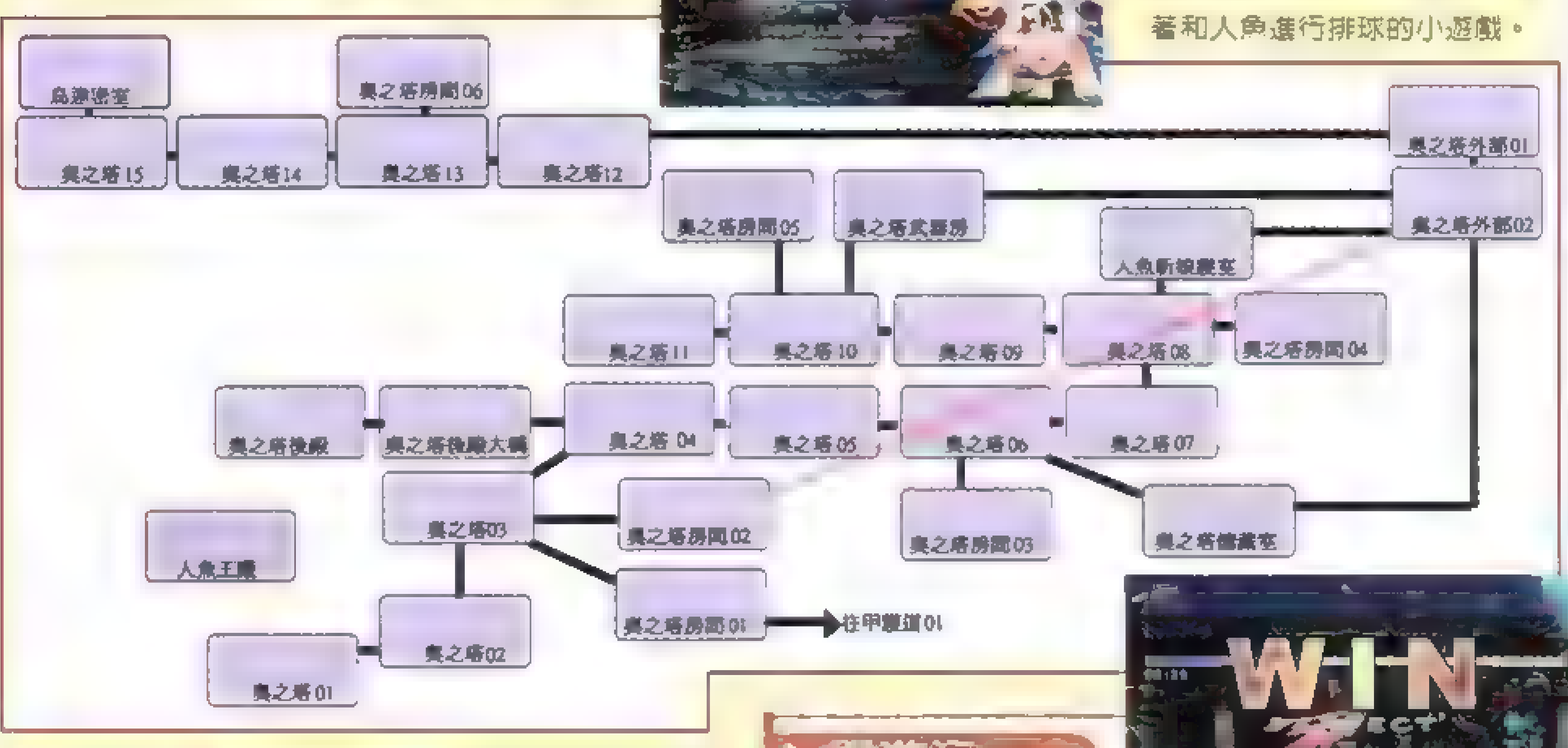
第2章 奧之塔

再次醒來，艾妲發現自己已經躺在一間漂亮的房間裡。這個房間以各式不同貝殼裝飾而成，窗外卻透著怪異的深藍色光芒，艾妲正懷疑剛剛奴隸船的回憶究竟是不是南柯一夢時，房門打開了；兩名人魚侍衛簇擁著一位身著華服的美麗人魚進了房間，人魚的名字叫司坎拉德，自稱是艾妲的引薦者與服侍者，還叫艾妲為殿下。司坎拉德說艾妲已經昏迷了百日，但一切的等待都是值得的，司坎拉德還要艾妲別急，慢慢地她就會瞭解所有事情的原委。在拋下一段沒頭沒腦的話後，司坎拉德終於離開了。

艾妲急著想逃離這個房間，無奈大門卻被鎖住了。這時一隻長相怪異的綠龍蝦卻突然出現在艾妲眼前，原來綠龍蝦的名字叫貝丁；貝丁說艾妲在昏迷之後是被人魚救出的。在艾妲的威脅逼迫下，貝丁終於答應願意幫助艾妲逃出奧之塔。

為了要消除艾妲身上的"人味"，貝丁先帶艾妲到了奧之塔儲藏室，在儲藏室中，貝丁透露了一個秘密：原來艾妲是被施了魚化之法，才因此能活到現在；但受此法的代價，卻是將雙腿變成了魚尾巴，且得終身活在海中，不能再回到陸地上，而唯一有可能破解此法的人，便是貝丁的師父：赫拉婆婆。

在儲藏室中找到了雲貝露並吃下它之後，艾妲的"人味"終於消除了，接著貝丁帶著艾妲來到穿過後殿大橋，來到了奧之塔後殿，艾妲在和眾人於聊天中得知，自己原來是被安亞王子救出的。接著和人魚進行排球的小遊戲。



打排球

◆過關條件：在規定的時間內把對方打過來的球打回去，並且時間到時分數要超過對手才算獲勝。

◆過關要訣：要盡量接住對手所發的球，在每回合內能連續接到的球數越多，就能累積到越高分，一局內只要有兩回合能連續接十球以上的話，便能輕易獲勝。

◆操作方法：左右鍵－控制玩家位置。
空白鍵－按住不放可累積力量，
放開時會把球打回去。

贏了排球比賽後，再和人魚們聊聊天，司坎拉德就會再度出現，並把艾妲帶回房間。這時艾妲才明白，原來人魚救她的代價，是要她當人魚王子的新娘！貝丁在艾妲一籌莫展時又適時出現，並與艾妲立下約定，只要艾妲能偷到奧之塔頂端的"烏達之淚"，貝丁就帶艾妲去找赫拉婆婆，之後進入學游泳的小遊戲。

學游泳

◆過關條件：追到貝丁

◆遊戲規則：畫面上方會出現方向的指示圖示，要在限制的範圍及時間內準確的按下與指示相同的方向，成功時與貝丁的距離將會拉近，失敗的會距離會拉遠。

◆過關要訣：與DDR一樣的玩法，如果COMBO數越多，艾妲速度就會越快。

◆操作方法：Keypad的方向鍵－7 8 9、或用按鍵－Q W E
4　6　　A　D
1 2 3　　Z X C

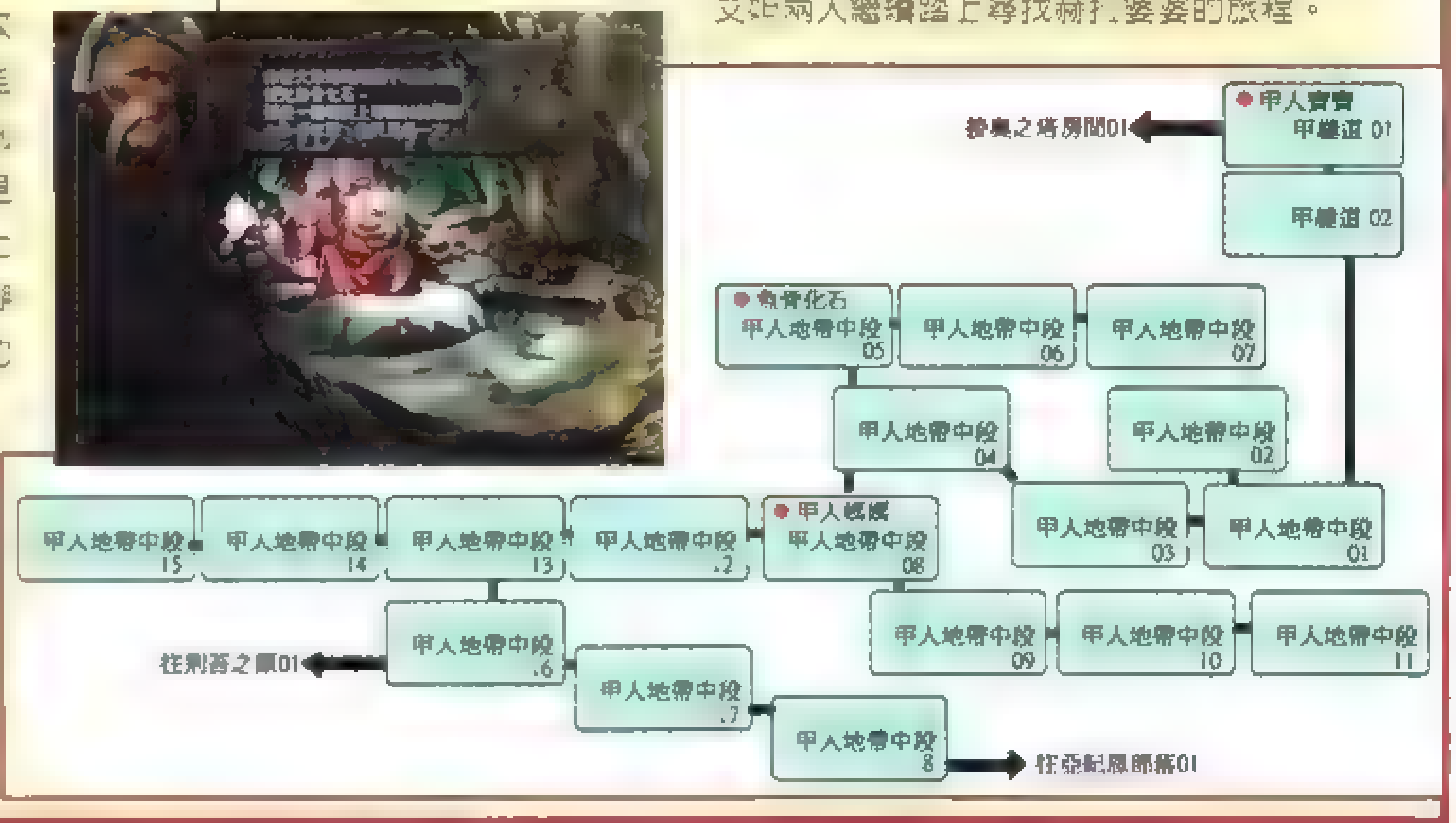
學會了游泳後，兩人從房間的窗戶逃出，在撿完沿途寶物後，來到"奧之塔15"時，碰上了兩名守衛；艾妲成功地用計色誘了第一位守衛安雷，得到第一把鑰匙，卻被第二個守衛雷學斯發現了！在艱苦的戰鬥後，打倒了雷學斯並得到第二把鑰匙。艾妲在將大門兩側的火把熄滅後，便進入了烏達密室，並取得烏達之淚。貝丁這時想起要先去找一位叫星島那的人，兩人便急忙逃離了奧之塔。

第3章 甲人地帶中段

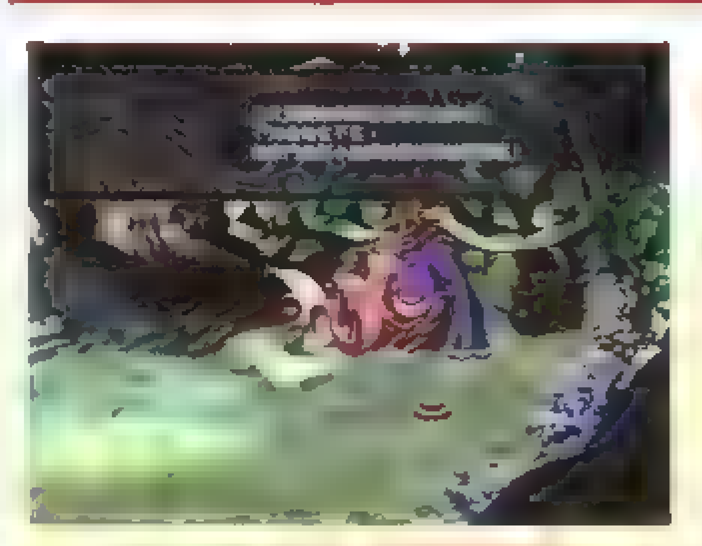
從“[illegible]”通過“[illegible]道”，兩人來到了“[illegible]”。沿途的景色雖美，但兩人不敢逗留太久，因為隨時都可能碰上未知的怪物。兩人走到“[illegible]”時，看見一位甲人媽媽正伏在岩石上傷心地哭泣著，原來這個糊塗的甲人媽媽竟然讓自己的小孩走失了！

兩人雖然急著要去找星烏那，但好心的艾妲不忍心就這麼丟下甲人媽媽，便答應了甲人媽媽的要求，帶她回去找孩子，最後，大夥終於在“[illegible]蓋”的一顆橫木上找到了小甲人，甲人媽媽也大方的給了艾妲1000元當作謝禮。這麼一來，兩人又耽擱了不少時程，於是兩人又趕緊踏上旅程。

沿著甲人地帶中段向東南走，到了“[illegible]”後，兩人先禮貌性的拜訪了亞紀恩的村長，哪知道這個老頭竟然得寸進尺，要艾妲幫他尋找一種叫做“螢光魚骨化石”的東西。艾妲拗不過村長的請求，只好再回到甲人地帶中段，尋找天殺的螢光魚骨化石，找了半天，原來魚骨化石藏在“甲[illegible]”，將化石拿給村長後，村長給了一千元當作兩人的佣金，並教導兩人如何請衰魔去，村長滔滔不絕的說了一長串大道理後，頭昏腦脹的艾妲兩人繼續踏上尋找赫拉婆婆的旅程。



第4章 亞紀恩部落



從村長家外面“[illegible]”下方的出口出去，兩人來到了亞紀恩部落，充滿了各式各種螢光生物的亞紀恩，是個非常漂亮的海底部落，艾妲不禁看得失了神，站在一旁的波貝多還說，亞紀恩的“[illegible]”有種相當有名的奇景，當地人稱這種景象為“摩特拉”，這種奇景是因為整個海域佈滿了大大小小五顏六色的水母，看起來像極了繁星滿佈的夜空。玩家還能在“[illegible]”的民房中與小甲人玩玩小遊戲。

抓小甲人

◆過關條件　在限制的時間內打滿超過1000分就算過關。

◆遊戲規則　使用滑鼠及按鍵來抓小甲人，滑鼠按鍵不放可抓住小甲人，這時可以快速移動滑鼠，然後放開按鍵把小甲人丟出，移動速度越快丟出力量越大，當小甲人撞到邊緣時，將會依照當時的力量給分；如果有小甲人逃走的話將會扣 10 分。打得越多結束後獎賞越好。

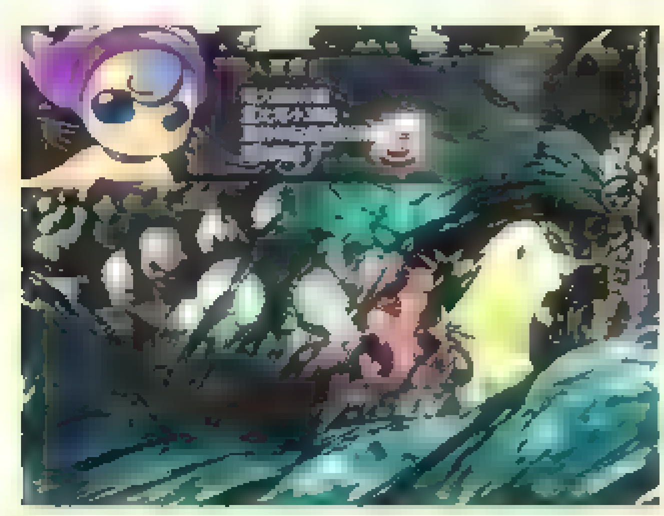
◆操作方法

滑鼠移動－移動游標

滑鼠左鍵－按住不放抓住



在旅館睡了一覺補充體力後，兩人便繼續往亞紀恩東邊走，進入“[illegible]”後，就會在最下方看見“[illegible]”。但就在兩人要進入星烏那家中時，一位甲人寶寶卻將兩人攔了下來，原來要進入星烏那家中，都得先通過這個甲人寶寶的測驗。寶寶出了一題有關年紀的函數題給艾妲，艾妲毫不猶豫的算出了答案（選擇答案B：187歲），這時甲人寶寶才心不甘情不願地讓兩人進入。



星烏那見到貝丁，便詢問這次又有什麼好貨了？貝丁神氣地拿出了巨蓮之淚，星烏那一見之下芳心大悅，便依照約定將藏在湖下的"神奇毒草"給了貝丁。再次跟星烏那對話，星烏那提出了要兩人幫忙尋找"克露西亞之鏡"的要求，見錢眼開的貝丁一聽有外快可賺，便毫不猶豫地答應了星烏那。

艾姬對什麼鏡子金錢的倒不是那麼在意，她現在最想做的，便是親眼一睹望天坪的奇景。兩人到"望天坪"看了席特拉的奇景後，便繼續往東南方的"[illegible]"尋找克露西亞之鏡。其實克露西亞之鏡並不難找，它就被藏在"[illegible]"的岩石上，，找到鏡子並將之交給星烏那後，便能得到1000元的酬勞。

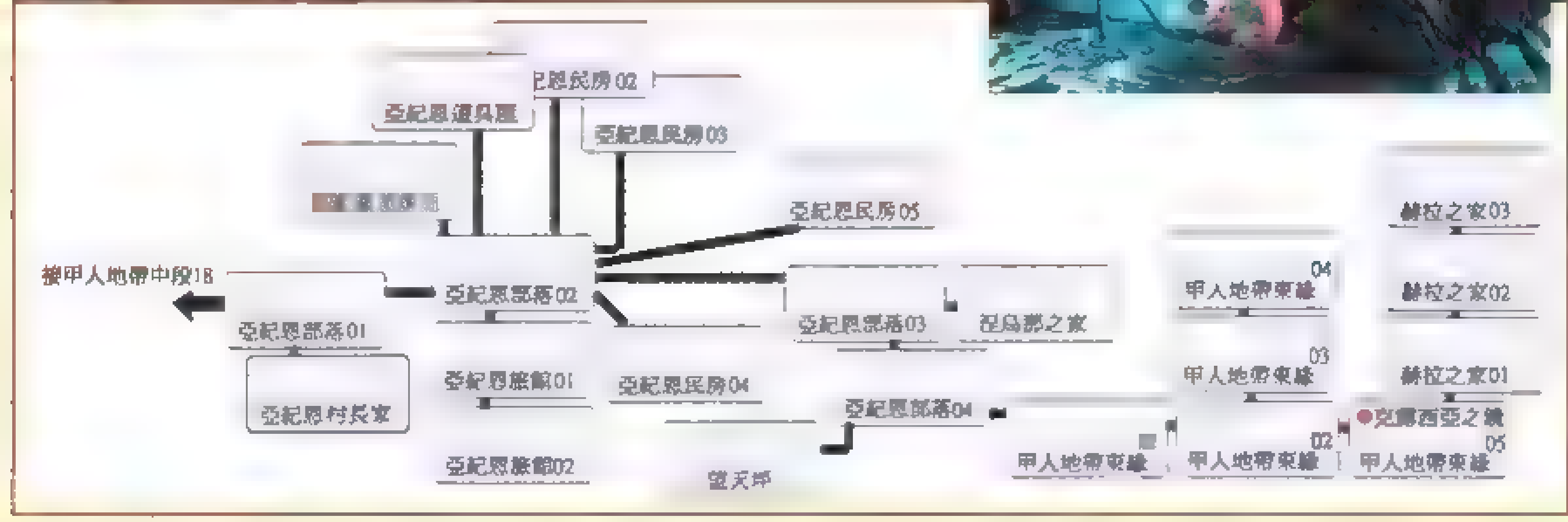


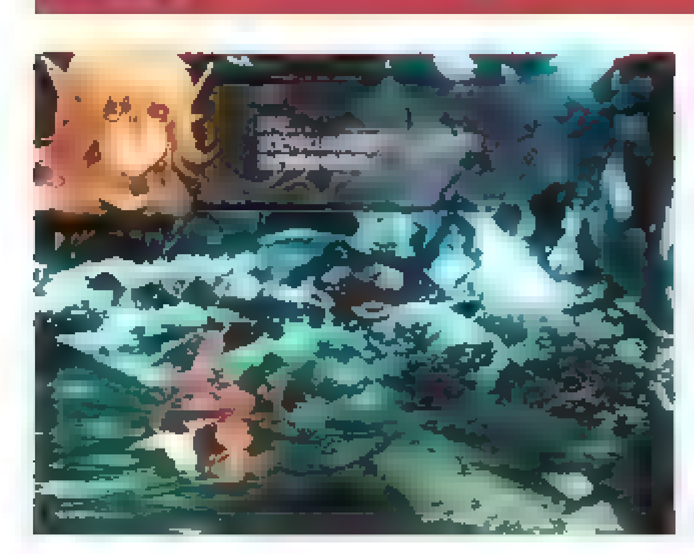


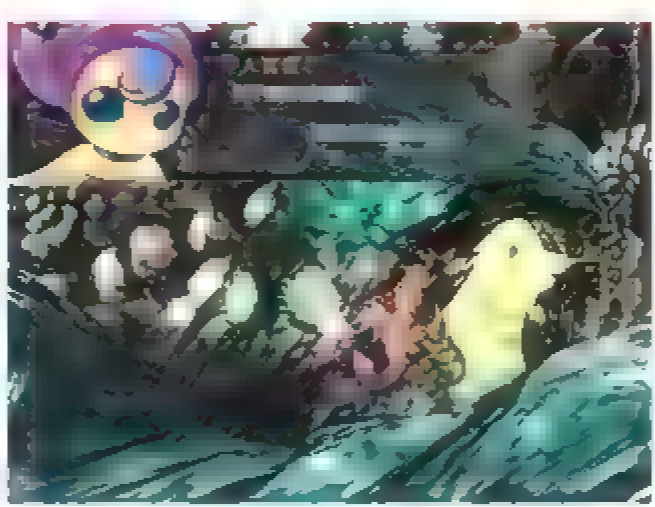
兩人再度折返"[illegible]"，依著路往下走，終於來到了赫拉婆婆的家。滿懷希望的艾姬希望婆婆能幫忙破解魚化之法，但不管艾姬說破了嘴，赫拉婆婆卻只是坐在壁邊的石頭上默不作聲。失望的艾姬走出了洞口，看見兩個可愛的小孩"塔"和"里"，正坐在洞口邊嬉戲，艾姬心想反正也沒事可做，便陪著兩人玩了起來，後來還唱了一首童年時私龍來唱過的歌給兩個小朋友聽，歌才唱完，卻見赫拉婆婆走出了洞口，或許是婆婆被艾姬的歌聲吸引了吧？

婆婆告訴艾姬，其實魚化之法是相當高深的法術，連婆婆也不見得有辦法破解，但如果艾姬能取得拉克多山神殿寶藏裡的"人魚豎琴"，和正殿神像前的"約定之環"，婆婆或許可以想想辦法！婆婆在說完話後給了艾姬M、S兩顆符石，請進入合成魔法介面，合成出[illegible]術！本來已經死心的艾姬，這時又有了一線生機，於是，艾姬和貝丁兩人再度踏上尋找拉克多山神殿之路。



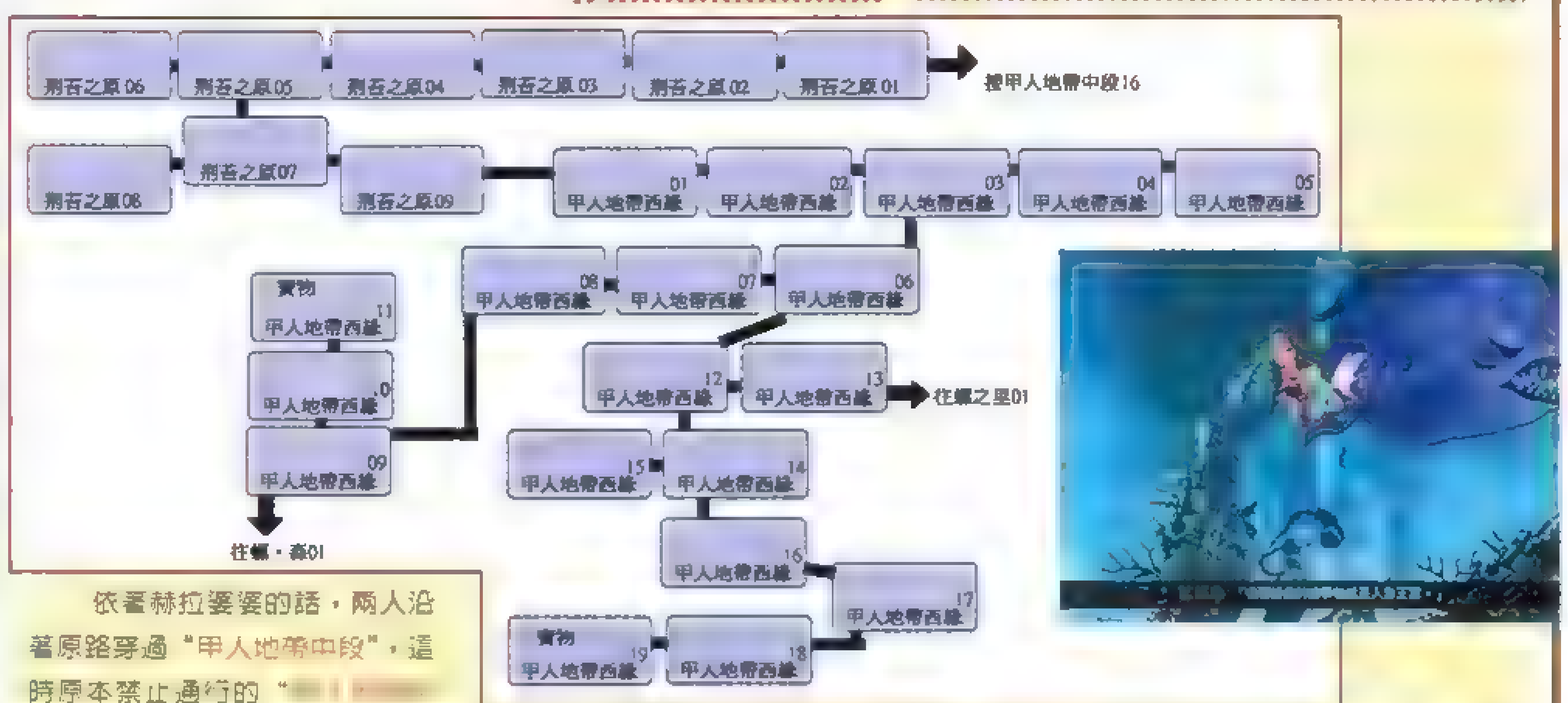








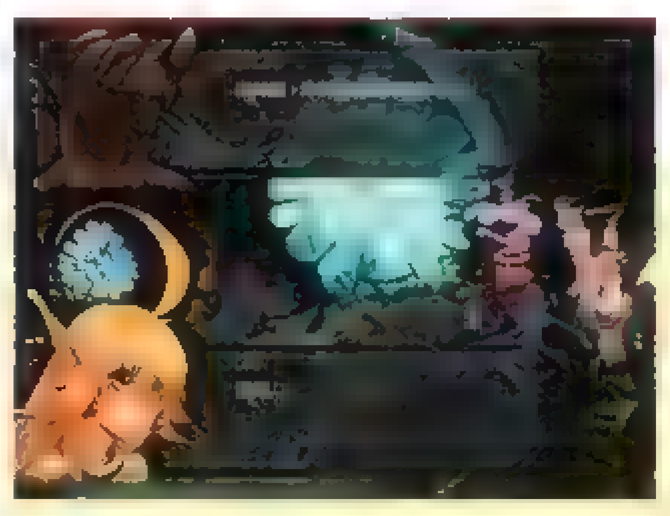
第5章 甲人地帶西緣





依著赫拉婆婆的話，兩人沿著原路穿過“甲人地帶中段”，這時原本禁止通行的“甲人地帶中段16”也可以通行了，於是兩人繼續往西行，穿過“荊苔之原”，再往右下方前進到“甲人地帶西緣”，沿路有不少珍珠、道具，因為不斷地戰鬥的緣故，艾妲與貝丁也感覺到自己的力量確實的在一點一滴的增強之中。

在“甲人地帶中段”中，滿佈著一種名為絕命花的有毒植物，絕命花通常依附在珊瑚之上，花瓣上有尖刺，一旦被刺傷了絕對難活過三天；艾妲為了要撿符石，在“荊苔之原06”的珊瑚群中誤觸了絕命花，而身中劇毒。諷刺的是，螺之里三長老卻只在“甲人地帶中段”豎立了一塊牌，提醒大家不要誤觸這種毒花。為了解艾妲身上的劇毒，貝丁提議先找到螺之里的三長老，因為只有他們懂得如何解毒。



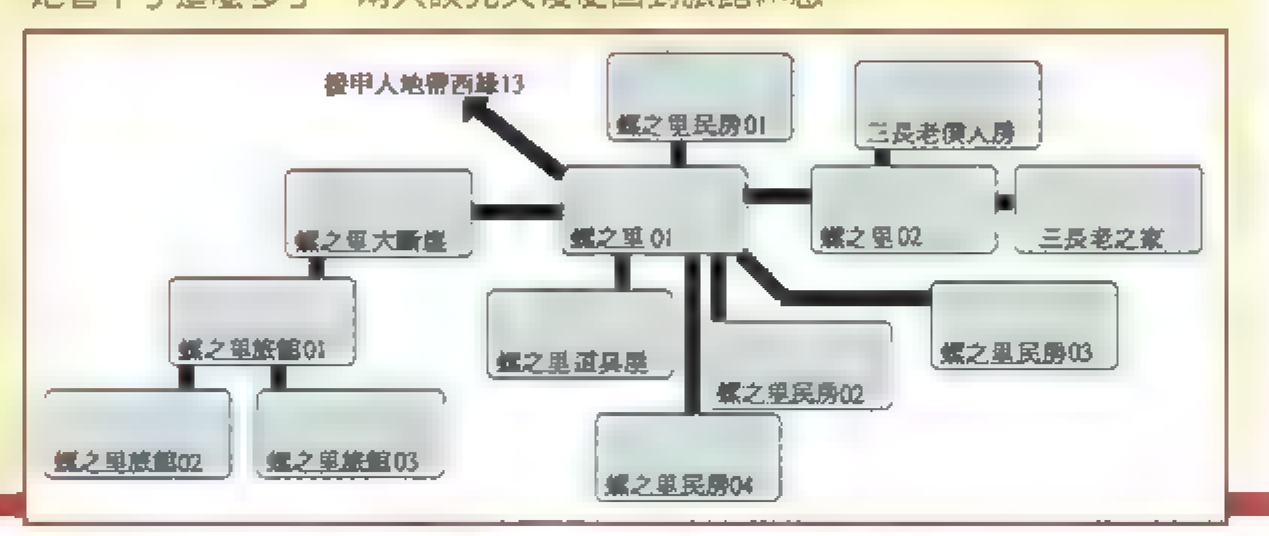
第6章 螺之里

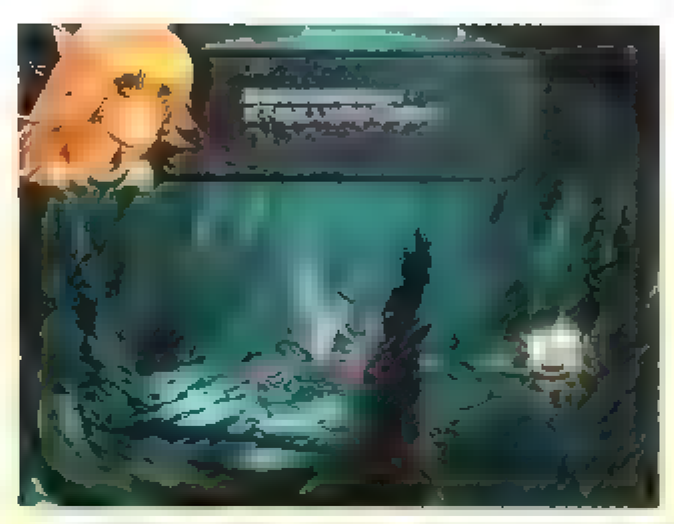
沿著東南方走，穿過“甲人地帶中段13”後，兩人便到了“螺之里”，身中劇毒的艾妲趕緊找到三長老之家，一進去卻見到三個巨大無比、面目猙獰的巨頭像，眼前的景象讓艾妲嚇壞了！但貝丁要艾妲不必緊張，因為這三個巨頭像正是“海天之間無所不曉”的三長老，三長老中的沙比諾長老先替艾妲解了身上的毒，並訴說了關於千年前的一段傳說，原來這片汪洋原是一片大陸，之後沉落海底，只有心存善良的人民活了下來；但因為人類太過愚蠢，不斷的破壞自然，所以三長老也預言，末日終將再度降臨，這時只有通過試煉的救世主，能夠帶領人類通過末日的考驗。

雖然預言太過抽象，聽得艾妲一頭霧水，但先知總是這麼神秘的，所以現在最要緊的還是繼續往“拉飛多司神殿”尋找赫拉婆婆要的寶物比較要緊。與三長老對話後，來到一旁的“三長老僕人家”，便能從莫比克手中得到引路蟹，有了這個東西，就不必擔心會在“螺・森”迷路了。

出“三長老僕人家”，與螺之里的村民對完話之後，兩人也累了，便先到“螺之里旅館”睡個覺補充體力。正當艾妲好夢正酣時，聽到了一陣奇妙的旋律，這旋律引領著艾妲來到斷崖邊。恍惚的艾妲差點做出傻事時，貝丁適時出現，拉住了艾妲，貝丁還告訴艾妲關於赫拉婆婆的一段過去，並說，人魚王的王子若能取到人間的女子，便能化解詛咒。

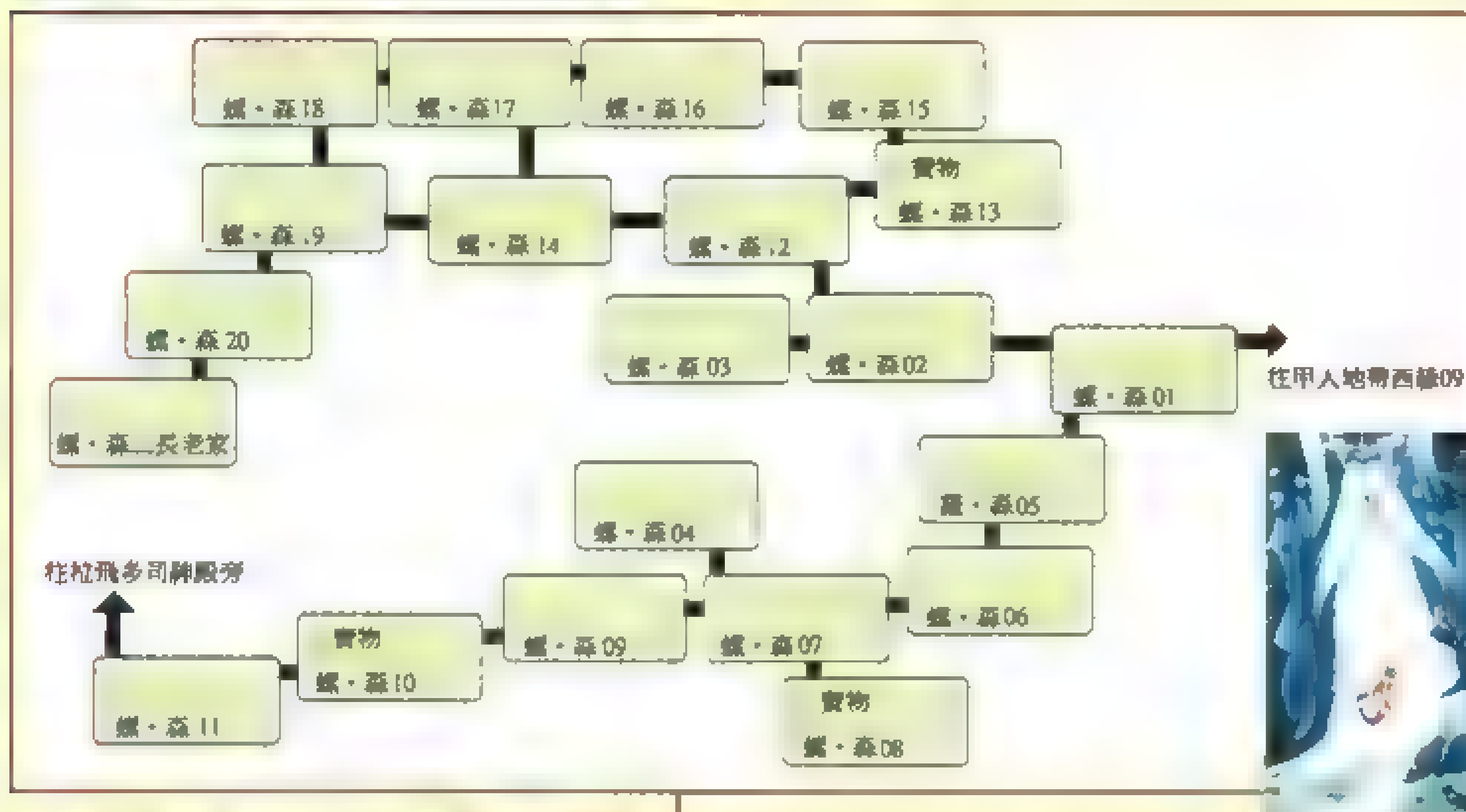
雖說次亞王子是因為不得已的苦衷，才會強娶艾妲，但是沒有任何人有權力替另一人決定命運；艾妲一心想回到陸地上，想回到心愛的妹妹身旁，想再嚐嚐陸地上青草的芬芳，再看一次一望無際的藍天，至於剩下的，她管不了這麼多了。兩人談完天後便回到旅館休息。







兩人沿著原路往東行進，再度返回"[illegible]"，莫比克卻說三長老不在這裡，因為三長老去了"[illegible]"的家了，這下可好，疲於奔命的兩人還得回到"[illegible]"，才能找到三長老了，不過誰叫他們是長老呢？大概天底下的神秘長老都是行蹤飄忽，居無定所吧！為了補充體力，兩人再次下榻蝶之里旅館，並購買好道具武器後，才又往西邊的"[illegible]"出發。

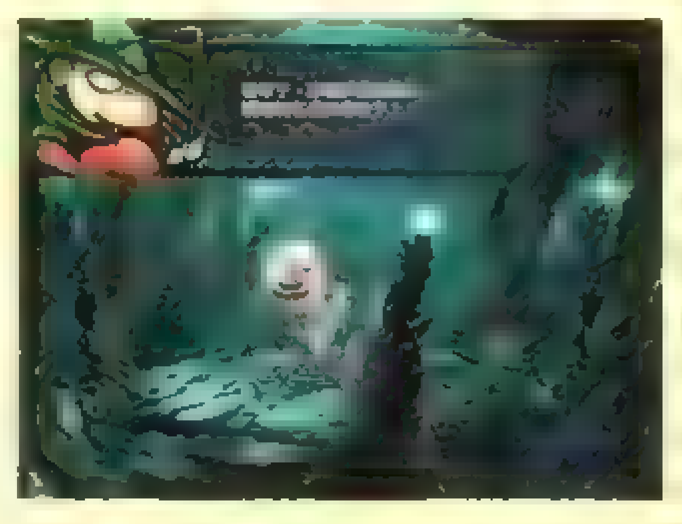


"[illegible]"並不好找，它隱藏在"蝶・森"最西邊的森林角落中，艾迦兩人進入"[illegible]"後，先向西行到底，再經由"[illegible]"、"[illegible]"、"[illegible]"，最後來到了"[illegible]"。艾迦一見到三長老，便向三長老說明來意，並說明自己因為一心想回到陸地上，才不得已要到拉飛多司神殿偷取寶物，這時三長老仍一如往常地的先說了一段關於花花果果的字謎，然後才將捲軸、錦囊和符石交給艾迦，雖然艾迦還是聽不懂三長老莫測高深的預言，不過反正拿到的道具應該有用，便恭敬的向三長老道別。

隔日，兩人往西穿過"[illegible]"，並通過"甲人地帶西緣09"後，便來到了"[illegible]"，充滿了迷霧的"[illegible]"，是個進的去出不來的海底森林，但還好兩人有引路蟹的幫助，才不致迷路。沿著西南方進行，在穿過重重的海底森林後，兩人從"[illegible]"，發現了一條可通往"[illegible]"外的小徑。兩人二話不說，穿過小徑，才發現這條路只能通往拉飛多司神殿旁的"[illegible]"。

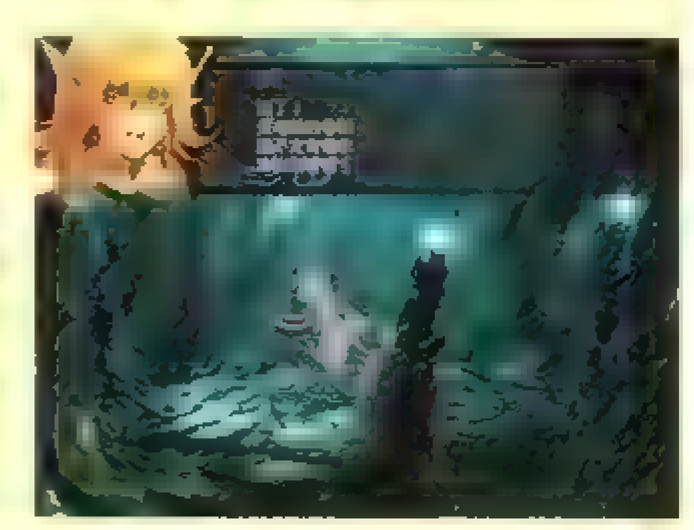
貝丁在翻閱書籍後才發現，原來這個迷陣，原先是甲人在無意間發現的，後因被格里姆尼爾大王發現，格里姆尼爾大王才用咒語將這條路封起來，但書上也記載，在三百多年前，三長老曾由這條路進去過，所以看起來，除了回頭去問三長老外，別無他法了。

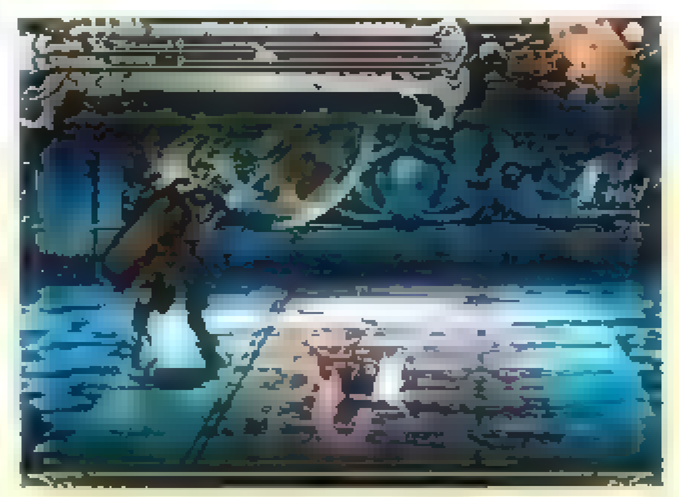




建議玩家在告別三長老後，最好先回蝶之里盡量多買補血補魔法的道具，順便練練功，建議等級最少要到19級以上再進入迷陣，因為等下進入神殿迷陣後，就不能再出來了，而神殿的敵人又多又強，迷宮也相當複雜，未準備充分就貿然進入是相當危險的。來到拉飛多司神殿外，請先將HP、MP補滿，並先存檔，因為馬上就會進入強制事件，直接進入神殿了。

再次來到拉飛多司神殿外的"[illegible]"，迷陣周邊的四根石柱突然發出了[illegible]藍光，這時艾迦想起三長老的捲軸，便恭敬的將之拿出來研讀，之後依捲軸的指示，依序以[illegible]的順序點選石柱，便能破解迷陣。迷陣破解後，迷陣中央突然發出巨大的白光，將兩人傳入了拉飛多司神殿。





第8章 拉飛多司神殿

進入神殿後，首先印入眼簾的是座巨大的男性雕像，壯觀的神殿讓艾妲差點忘了此行的目的，雕像正下方有個台座，正當艾妲要調查台座上的寶物時，一個馬頭人身的怪物突然從神殿角落出現，這怪物是約定之環守護者，任何人想要竊取約定之環，便得先通過守護者這關。由於守護者的體力相當高，最好讓貝丁負責補血與MP，艾妲負責攻擊。

打敗了守護者後，便能拿到台座上的寶物－約定之環。但赫拉婆婆要的另一個寶物：人魚豎琴則藏在神殿的藏寶閣中，而要進入藏寶閣，必須先得到三樣寶物，這三樣寶物分別是位於"[illegible]"的迷晶珠、"[illegible]"的夢晶珠，和"[illegible]"的幻晶珠。

兩人在神殿裡繞得暈頭轉向，好不容易拿到了三顆晶珠，然後再從"[illegible]"的出口走到"[illegible]"，在"[illegible]"的大門前，使用三顆晶珠後，便能進入藏寶閣拿到人魚豎琴，赫拉婆婆要的兩件寶物終於都入手了，兩人便急忙跑回"[illegible]"（進入前請先存檔），哪知次亞王子卻出現了！

當艾妲不知死活的吐槽了次亞王子後，次亞王子氣憤地召喚出了全身散發七彩光芒的"鎮守神"，欲置艾妲兩人於死地。雖然鎮守神比之前的守護者威力更強，但艾妲兩人在經過重重的戰鬥後，早已非吳下阿蒙了，在兩人齊心使出合擊技，且貝丁不斷補血之下，鎮守神終於被打敗了！次亞王子見狀，召喚出了更多的守護獸，精疲力盡的艾妲在千鈞一髮之際，想起了三長老給的錦囊，便急忙將之打開，這時錦囊噴出了濃濃的煙霧，並將艾妲兩人瞬間送回了赫拉婆婆的家。真是的！有這麼好用的道具早就該多給幾個了。艾妲心想著。

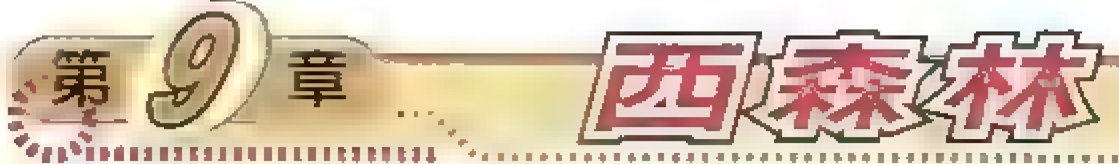
回到赫拉婆婆家，婆婆見到人魚豎琴，或許是睹物思人，便哀傷的以豎琴彈奏了一曲，然後，赫拉婆婆要艾妲戴上約定之環，並站到魔法陣的中心，在赫拉婆婆嘴裡喃喃地唸了一陣咒語後，艾妲的魚尾巴終於變回雙腳了，但赫拉婆婆接著又對艾妲叮嚀，說約定之環等到滿月便會失效，且一旦約定之環損毀，便會侵蝕使用者的靈魂與肉體，最後，婆婆在說了一堆神秘的預言後，便用法力將艾妲與貝丁傳送至陸地上了，原來，赫拉婆婆也是個神秘的先知啊！難怪說話總是莫測高深。

拉飛多司西殿10
拉飛多司西殿09
拉飛多司西殿08
拉飛多司西殿06
● 迷晶珠 拉飛多司西殿07
拉飛多司西殿05
寶物 拉飛多司西殿12
拉飛多司西殿11
● 夢晶珠 拉飛多司西殿04
拉飛多司西殿03
拉飛多司西殿02
拉飛多司西殿01
拉飛多司西殿00
叛神之殿01
叛神之殿02
藏寶閣
拉飛多司西殿26
拉飛多司西殿25
寶物 拉飛多司西殿13
拉飛多司西殿28
拉飛多司西殿27
拉飛多司西殿16
拉飛多司西殿14
拉飛多司西殿22
寶物 ● 幻晶珠 拉飛多司西殿29
拉飛多司西殿30
拉飛多司西殿21
寶物 拉飛多司西殿20
拉飛多司西殿15
寶物 拉飛多司西殿24
寶物 拉飛多司西殿23
拉飛多司西殿19
拉飛多司西殿18
拉飛多司西殿17
拉飛多司正殿03
拉飛多司正殿01
拉飛多司正殿02
拉飛多司神殿外
神殿迷陣
→ 修娜・森11

聖女之歌



因為傳送魔法的威力，艾姮昏了過去，在恍惚之中，熟悉的海風吹拂著艾姮，艾姮緩緩睜開雙眼，看到一望無際的藍天，耳邊傳來陣陣熟悉的海風聲，不禁感動的不能自己，因為她終於又回到陸地上了。貝丁找了一套衣服給艾姮換上，兩人便往東出發。吹著風，沿途的巨大風車隨風轉動，雖然之前的旅程如此艱辛，但能回到陸地，一切都值得了。

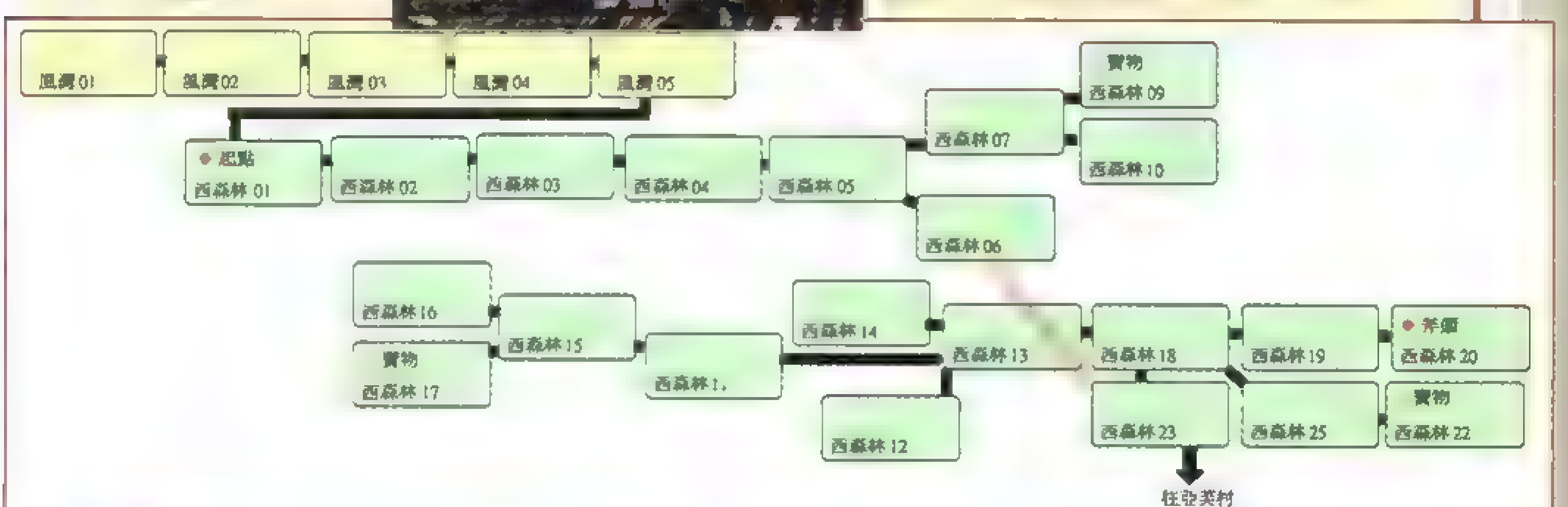


第9章 西森林

通過氣密纜道穿前進，來到了西森林，西森林的魔物比起之前的海怪，又更加的強悍了。兩人走走停停好不容易到了"[illegible]"，卻碰上了一大群的魔狼圍攻，兩人雙拳難敵四手，只好從山崖跳下，摔得眼冒金星的兩人，原以為逃過一劫了，想不到轉眼間又被一群魔狼包圍，忽然，一位手持長劍的年輕戰士衝了出來，三人才合力打敗魔狼群。

擊退魔狼群後，艾姮仔細打量了戰士，卻發現他相當眼熟，原來這個戰士名叫忽倫，是艾姮和競芙兩姊妹小時的玩伴，忽倫年幼時非常照顧她跟妹妹，十一歲那年因從軍而遠走，如今雖然變得較為沉默，卻依舊非常疼愛她。兩人隔了七年沒見，難怪忽倫現在認不出艾姮。多年不見，兩人一下子便聊開了，完全忽略了貝丁的存在，直到忽倫誤以為貝丁是魔獸，拔劍欲砍時，艾姮才趕緊把貝丁介紹給忽倫。

二人在說說笑笑間，也漸漸地對彼此熟悉了，這時艾姮才想起得趕緊回到亞芙村，三人先取得"[illegible]"岔路的寶物，然後到"[illegible]"撿了把斧頭，再到"西森林23"，用剛剛撿的斧頭將村人堆起的路障劈開，便進入了亞芙村。



第10章 亞芙村



經過了這些劫難，再次回到亞芙村，艾姮不禁百感交集，村口的[illegible]夫先認出了艾姮，然後萊溫婆婆也認出了忽倫。萊溫婆婆看到兩人平安的回到村裡，高興地趕緊通知村民，村民雖然對兩人能平安回來感到高興，但臉上卻有種奇異的表情，像是心事重重似的。

在三人四處詢問下才知道，原來人口販子魁恩西見亞芙村人丁日漸單薄，抵抗力大不如前，便日漸對亞芙村予取予求，不但益發嚴苛的刑罰與重稅，更讓亞芙村的壯丁都跑光了，剩下的老弱婦孺，只好默默的忍受著魁恩西的欺壓。村長還說，村民已做出決定，為了避免無謂的犧牲，村民並不願抵抗魁恩西，雖然忽倫對於村民的消極態度覺得相當氣憤，但卻無計可施。

另一方面，艾姮的父親日益病重，雖然當年父親將艾姮兩姊妹賣給人口販子，使艾姮恨極了自己的父親，但無論如何父親總是父親，難以割捨的親情畢竟存在著。這樣的矛盾與掙扎，讓艾姮站在自己家門前，卻躊躇著不知該以怎樣的心情面對父親。最後還是在忽倫的鼓勵下，才推開家門，回到自己的家中。艾姮的父親伊爾因病雙眼已瞎，耳朵也聽不到了，但憑著艾姮熟悉的氣味，仍認出艾姮回來了，伊爾請求艾姮的原諒，無奈艾姮心中的恨已太深，怎麼也無法原諒害死母親、出賣自己與妹妹的父親。



心情極度混亂的艾妲走上了二樓的書房，在整理房間後，將房裡所有的雜物點選完畢後，發現一本父親寫的紅皮日記擺在案頭，便拿起來翻了翻。在看過日記之後，艾妲終於瞭解父親轉變的原因。原來父親一直是深愛著母親的，但因父親得罪了魁思西，而招致了母親的死亡，之後父親性格大變，在日記的最後並記載著，父親最後將母親的遺物全都丟到了“[illegible]”的“[illegible]”裡。

原來一切的是非都肇始於魁思西。這時忍倫也進了書房，並將艾妲拉出屋外，忍倫鼓勵艾妲，生命不該如此消極，在經過忍倫的一番鼓勵後，艾妲決定到“[illegible]”的“[illegible]”，將母親的遺物給撿回來。兩人談完話後，之後艾妲便回到二樓書房休息（需先與安蓉、祖父、羅可、庫克卡對話，回到二樓書房艾妲才會休息）。

隔天一早，二人再度會合，在亞芙村跟大夥話別（至少要與四人以上對話後才能進入“[illegible]”），並購齊裝備道具後，便從艾妲家右邊的出口出去，往“[illegible]”出發。



滿山楓紅的東森林其實並不複雜，三人往東方一直走，先到“[illegible]”的木屋，玩玩打獵的小遊戲。

第11章 東森林

打贏後繼續往東前進，在“[illegible]”和安蓉對話，安蓉告知二人“[illegible]”在身後的樹林，再繼續前進（建議先在此練到26級），便來到了當初艾妲父親丟棄母親遺物的地方“[illegible]”。艾妲再計騙貝丁下水找尋遺物，自己則和忍倫來到了熟悉的“[illegible]”教堂，這木屋是艾妲和忍倫小時候玩樂的場所，現在有師哥在旁，當然得學傷情一下好應應景。

就在艾妲與忍倫聊天時，貝丁氣急敗壞地跑了進來，說已經撿到了好寶物！三人走出了屋，貝丁撿到了一個動畫時代的“名產”（…）男娃娃，另一個便是艾妲母親的項鍊，艾妲捧著項鍊，一時睹物思人，不禁流下了眼淚，忍倫看不過去的說，不如二人今晚就在這“[illegible]”過夜吧！

半夜，艾妲被奇怪的聲音呼喚至湖畔，一道白亮的光影浮現在水面上，艾妲睜眼一看，原來是自己的母親！艾妲情不自禁地撲入了母親懷中，母親先跟艾妲說了個動人心弦的寓言（原來母親也成了先知…），之後便要求艾妲不要怨恨父親，並開導艾妲，要以積極的態度看待自己的生命，最後母親請求艾妲找回麗芙後，變化成了無數光點，消失在湖畔了。這時忍倫又適時出現了，他安慰艾妲，說母親其實一直都陪在她的身邊，還說他會永遠陪伴著艾妲，窩心的話語，溫暖了艾妲的心，也化解了她對父親的怨恨。

[illegible]



◆過關條件：在限制的時間內打滿超過250分的小動物就會過關。

◆遊戲規則：小動物會從畫面的兩方出現，跑到畫面的另一邊，每個動物的速度都不一定。移動游標擊落小動物就可得分。在遊戲時間未完時，能打越多小動物越好，時間到後將會依照分數給予不同的獎賞。

◆操作方法：盡量打體型小的動物，分數會比較高；若沒把握時便不要射擊，因為沒打中是會倒扣分數的。

◆操作方法：滑鼠移動－移動準心　　滑鼠左鍵－攻擊

隔天一早，三人便啓程回到了亞芙村。艾妲先回家看望父親，病危的父親在臨終前竟然恢復了視力，看見艾妲，也依稀看見了自己心愛的妻子，他已沒有遺憾了，便靜靜的閉上雙眼，離開了人世。隨後父親的遺體被葬在亞芙村西邊的墓地旁，艾妲則將母親的項鍊放置在墓前，並發下誓願，要找回麗芙，重建家園。

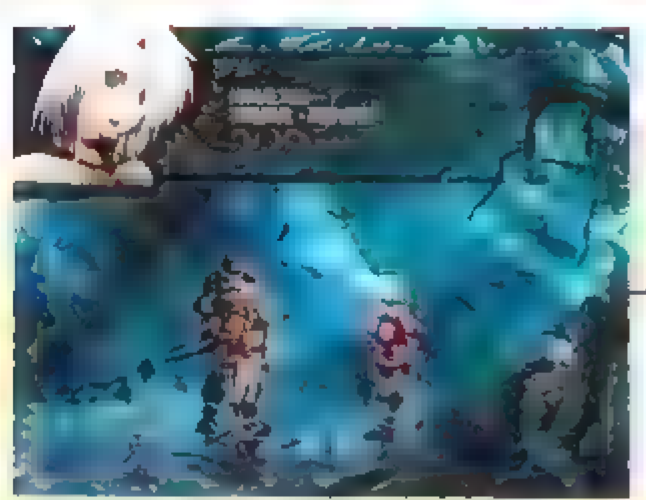
這時，村中卻傳來了噩耗，三人急忙回到村中的廣場前，在詢問後得知，原來是步卡的丈夫和兒子為了要[illegible]，便偷偷潛入長角森林，不料卻遭到麋狼的攻擊，兒子拖著重傷逃了回來，父親仍生死不明，若想治傷，一定要拿到麋狼王的角磨成粉末，才能挽回傷者的命。



聽到這消息的三人，決定趕緊到"[illegible]"，取得麋狼王的角，並打探步卡丈夫的下落。這時村長給了三人一個相當有用的訊息，在"[illegible]"東邊的小屋中有個獵戶，相當熟悉"[illegible]"的地形，若能找到他，便能省事不少。最後，村長給了忽倫一把家傳寶劍，在和村人對話後還能拿到一個鹿角護肘。

往亞芙村07
東森林01
東森林02
寶物 東森林03
東森林04
東森林05
寶物 東森林06
東森林07
打獵遊戲 東森林11
東森林08
東森林10
東森林09
東森林12
寶物 東森林13
寶物 東森林14
東森林15
母親的項鍊 墓之碑

第12章 長角森林



長角森林是《聖女之歌》中最複雜的迷宮，要出發前一定要準備好足夠的回復道具。三人整備完畢後，便走了"[illegible]"西邊出口，再走出"[illegible]"的下方出口，便能進入"[illegible]"。三人進入"[illegible]"後先往東邊一直走，就會在"[illegible]"遇見村長所說的獵戶，但這名獵戶卻與三人先前所想像的印象天差地遠，原來這獵戶是個纖瘦的白髮少女，白髮少女自稱是芙兒，在相互介紹後，芙兒邀請三人到自己居住的"[illegible]"瞧瞧。

一路進"[illegible]"，忽倫便開門見山的請求芙兒當三人的嚮導，要領大夥找到步卡的丈夫。艾妲見芙兒貌美，便頗有醋意的說，其實芙兒若嫌麻煩就算了，不必勉強。但芙兒在聽到忽倫說要對付麋狼王後，便一口答應作嚮導的請求，好為親人報仇。

往長角森林45
安古拉樹洞01
安古拉樹洞02
安古拉樹洞03
安古拉樹洞04
安古拉樹洞05
安古拉樹洞06
麋狼王 安古拉樹洞

"[illegible]"各處有不少寶物，但魔物也很強，是練功的好地方，建議玩家可以在"[illegible]"周邊先練練功提升等級，體力不夠了就回"[illegible]"休息補充體力，至少練到28級後再進入"[illegible]"會比較順利。

四人在"[illegible]"飽餐一頓恢復體力後，再次進入"[illegible]"，四人先往東北方走，到達"[illegible]"後，再經由"[illegible]"走到"[illegible]"，接著在"[illegible]"會遇上賣道具的女孩蘿兒達，在這可以在多買些回復道具與升級裝備。之後往東南方走，在"[illegible]"會看見一個精靈獨居叢叢，跟著小精靈的方向繼續往東走去，便可到達"[illegible]"，進入"[illegible]"，可先在"[illegible]"玩玩拼圖遊戲。



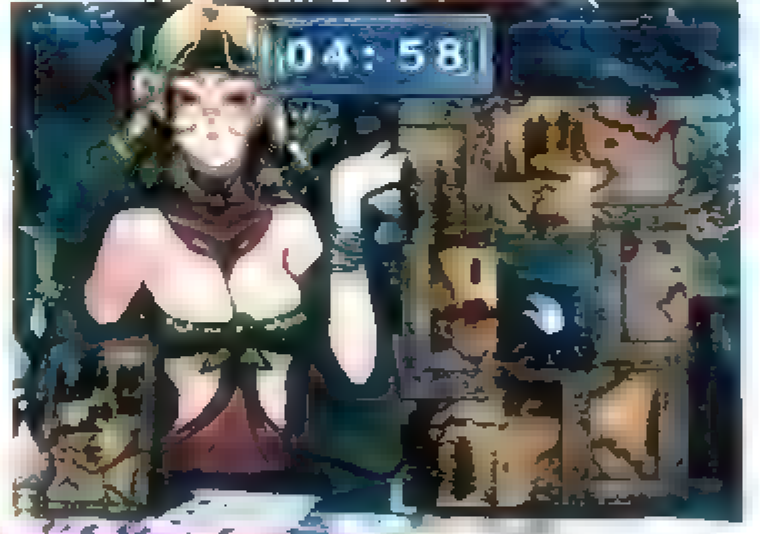


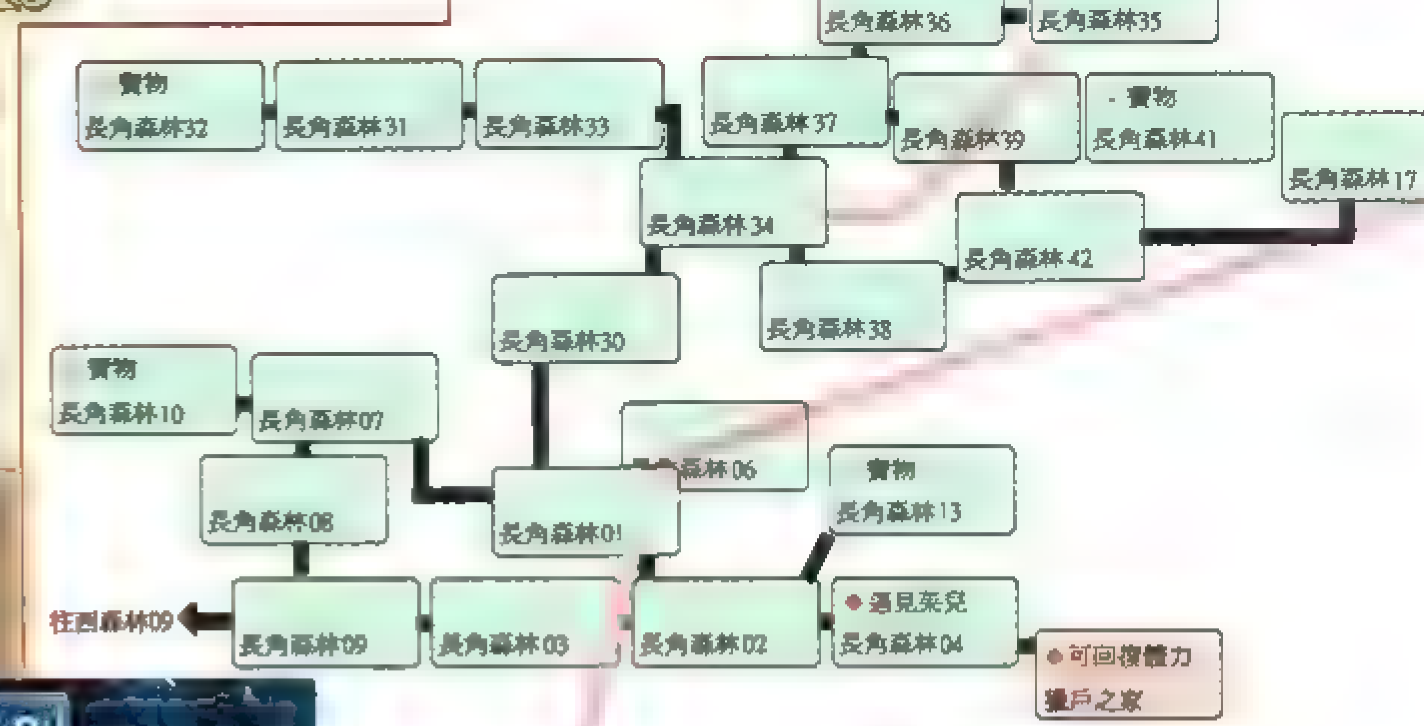
拼圖[illegible]

◆過關條件：把圖塊拼成與畫面左方的圖示一樣就算過關。

◆遊戲規則：用滑鼠及按鍵移動圖塊，拼成畫面左邊的圖樣。

◆操作方法　滑鼠移動－移動游標 滑鼠左鍵－按一下移動圖塊





寶物
長角森林16
長角森林12
長角森林14
長角森林15
寶物
長角森林 9
長角森林20
寶物
長角森林21
長角森林25
長角森林24
長角森林22
長角森林18
長角森林23
往精靈村01
寶物
長角森林27
長角森林26
往安古拉樹洞01
長角森林28
長角森林45
長角森林43
長角森林47
長角森林60
長角森林49
長角森林48
長角森林54
寶物
長角森林50
長角森林56
長角森林57
長角森林58
長角森林59
長角森林55
長角森林51
長角森林53

之後至"精靈村03"撿寶物，然後繼續往精靈村東邊前進，沿途的小精靈會傳授許多關於符石的知識，仔細聽聽，便可以得到合成新魔法的要素。在"精靈村13"的樹上，四人遇見了精靈長老，回答長老提出的問題（選擇答案：是），長老便會贈大夥提升攻擊力。與精靈長老談完話後，記得先回到"精靈村06"的道具店光顧，這裡的珊瑚手鐲和珊瑚戒指是平常不容易得到的裝飾型護具，如果錢夠的話，一定要幫四人都買齊再離開。

之後回到"[illegible]森林"，繼續往西邊前進，最後就會走到"[illegible]角森林[illegible]"（這裡可以先買些補血道具並記錄，建議練到30級以上再進樹洞），再從"[illegible]"東北方的出口走去，就能到達鹿狼王的棲息地："[illegible]"

四人沿著"[illegible]"東邊走去，在盡頭處終於發現了步卡的丈夫得立夫，但留下活口並非鹿狼王的習性，正當四人納悶時，鹿狼王和一群鹿狼出現了，原來這是鹿狼王設下的圈套，四人無路可退，只好和鹿狼王展開背水一戰。與鹿狼王戰鬥時，先以忽倫、艾妲、茱兒的合擊技將鹿狼王周邊的鹿狼清掉，之後忽倫、茱兒負責攻擊鹿狼王，貝丁負責補血，艾妲則視情況補血，並輔助攻擊。

除掉了鹿狼王後，四人用鹿角粉末醫好了丈夫的傷，這時茱兒突然說出鹿狼王殺死祖母的往事，現在鹿狼王已除，她也該離開了。對茱兒頗有好感的忽倫，想留下茱兒，但茱兒心中已有決定，告別了大夥後便獨自離去。艾妲這時才對忽倫說，其實茱兒長得很像自己的妹妹・麗芙。

聖女之歌





第13章 火燒亞芙村

除掉了鹿狼王的三人回到了亞芙村，這時三人已成了亞芙村的大英雄，原來被村民當成妖怪的貝丁更是終於揚眉吐氣、衣錦還鄉了。步卡見到自己的丈夫平安回來，趕緊送給大夥一顆符石做為報酬。村長見步卡如此大方，自己總不能太寒酸，也貢獻了一個符石給艾姐等人。

正當大家rn沉浸在打倒鹿狼王的喜悅中時，一村民慌張的衝了進來，報告村長魁恩西的爪牙又來村中收取貢品了。村長急忙趕到亞芙村廣場，只見魁恩西的爪牙阿克坐在巨大的"黑王號"上；阿克還帶了軍隊，顯然這次是有備而來，無奈村民早被壓榨得精光，面對這次繳交貢品，實在再擠不出半點油水了，阿克當場便揚言要殺了村中的小孩以茲懲戒。

在千鈞一髮之際，艾姐等三人也趕到了廣場，雙方一言不合大打出手。只要先料理掉阿克身邊的衛兵，再讓忽倫專心負責攻擊，貝丁負責補血、艾姐則視情況補血或與忽倫使出合擊技，便能打敗阿克。

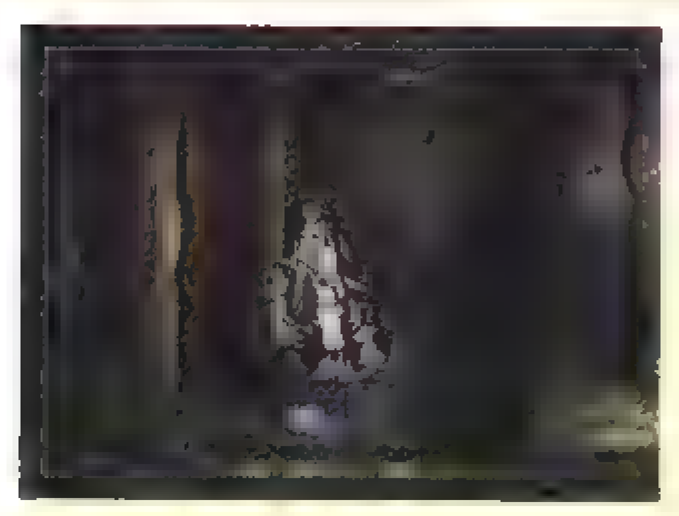
阿克打輸後會放個馬後砲再棄甲而逃，但村人並不領艾姐等人的情，反而擔心阿克會回頭報復，連村長都不贊成艾姐等人的作法，眾村民在數落艾姐後紛紛離開，讓艾姐一行人對村民的消極態度感到無比的失望。這時只有萊塔婆婆留了下來，對艾姐等人給予最誠懇的道謝。

鏡頭一轉，在亞薩城的希羅修鐘樓裡，魁恩西不滿阿克連個亞芙村的小女孩都打不過，他要阿克這次再帶著愛將席列回亞芙村，給村民一些教訓。

夜晚降臨亞芙村時，阿克回到了亞芙村，阿克一聲令下，身後的火箭紛紛往亞芙村飛去，亞芙村剎時化做一片火海。沉睡中的艾姐被忽倫叫醒，兩人會合貝丁後，便趕緊至村長與萊塔婆婆家前的水井提水，好救出受困於大火中的眾村民。玩家一次可以提六桶水來滅火，水沒了就要回到水井提水。

在解救了村民後（請先存檔），三人衝到亞芙村口，一眼便看到阿克，阿克要席列對付艾姐一夥，自己則領了軍隊進入村莊中，想把村長揪出來。席列雖然不認同阿克放火燒村的作法，但最後還是免不了與艾姐一戰。比起阿克，席列的火砲攻擊可以一擊就讓我方所有人損失大量體力，所以這一戰的首要目標是確實回復我方所有人的體力，再慢慢玩拖延戰術把席列打倒。

打倒席列後，席列才說自己根本沒使出全力，要不是顧及不傷到無辜村民，早就宰了艾姐，之後便離開了亞芙村。艾姐趕緊回到村中，但村長已被阿克帶到風城遺跡了。三人在買齊藥品並補充體力後，便趕緊趕到風城遺跡。



最終章 風城遺跡

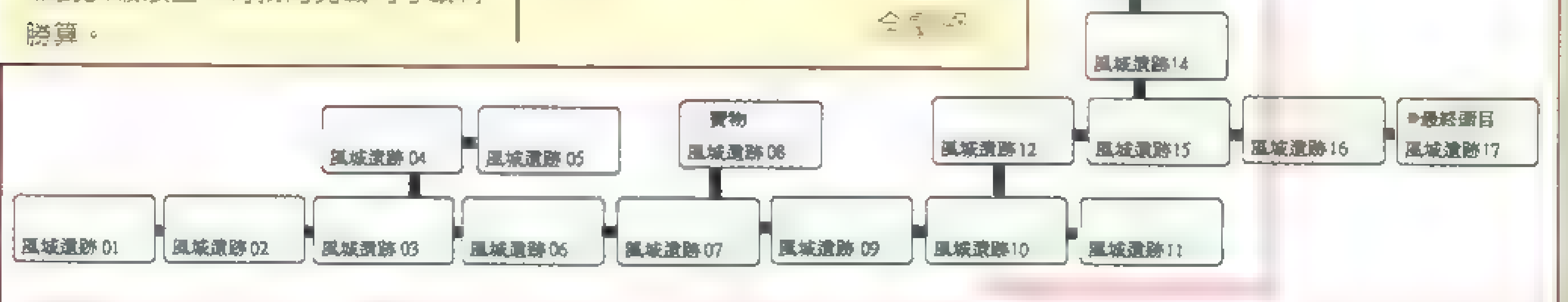
從"亞芙村01"中間上方的出口可通往"風城遺跡01"。"風城遺跡"的迷宮並不複雜，只要往東一直走到"風城遺跡10"，再往下走到"風城遺跡15"後繼續向西行，通過長長的石拱橋後，便能在"風城遺跡17"找到阿克。但這次的阿克相當強悍，建議練到34級以上，再找阿克戰鬥才較有勝算。

三人見到阿克後，阿克這次早有準備，他找來了新打手：巨大的鮮紅裝甲兵，準備一雪前恥。兩個裝甲兵雖然體力不高，但攻擊力驚人，且有同時攻擊三人的本事，所以最好先用合擊技料理掉裝甲兵，再慢慢和阿克玩拖延戰術，以贏得勝利。

經過一番苦戰後，艾姐一行人終於打敗阿克，這時"風城遺跡"或許是受到戰鬥的影響，突然開始崩塌；阿克憤恨的警告艾姐，別以為這樣就能了事，若想保住亞芙村，就乖乖到亞薩城請罪，否則有村民好受的！之後阿克便離開了"風城遺跡"。

三人救出村長回到亞芙村，但早已習慣逆來順受的無知村民，仍相當不諒解艾姐等人對魁恩西的抗爭作為，忽倫看到這個情景，不禁有感而發，要村民試著想想老神父的教導："有夢相隨，希望最美。"

全劇終





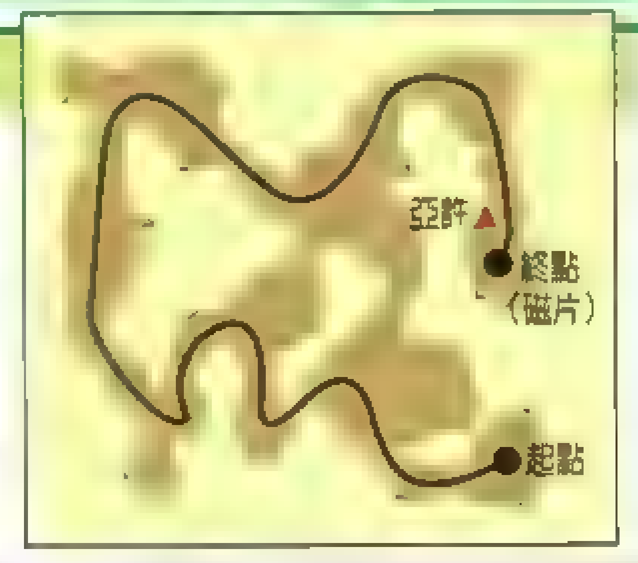
夢幻之星網路版 任務解析

森林區

森林區是新手玩家最先接觸到的冒險區域。這裡的敵人皆是原生生物，屬性為Native；一般而言，所有的武器都能發揮不錯的攻擊效果。本區最令人感到頭痛的敵人應該算是狂狼與狂暴母狼。狂狼的敏捷度高，常會趁機跳到玩家背後進行偷襲；狂暴母狼的攻擊力十分強大，被牠一拳揮到，可是會重傷倒地不起的，因此生命值較低的角色在面對狂暴母狼時必須更加小心。除此之外，遇到狂狼們圍上來時，玩家最好先採行迴避的策略，然後再以各個擊破的方式來對付牠們，才是比較安全的作法。



任務1 戰鬥的基礎



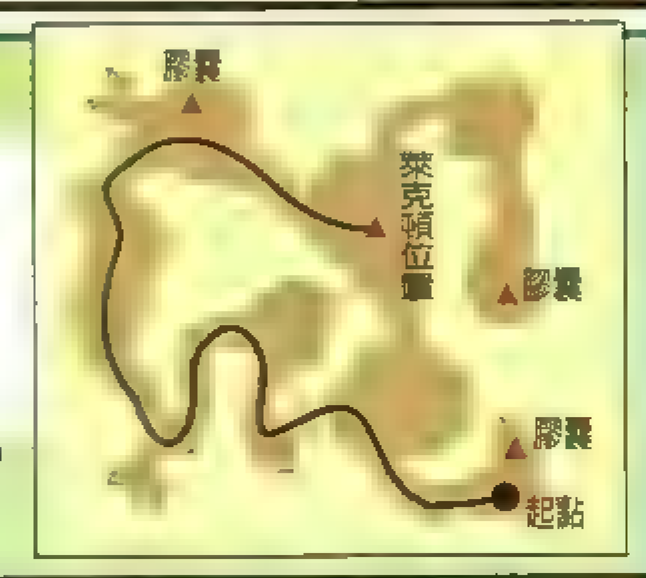
委託內容	找尋前往拉古奧爾進行地面調查的戰士亞許。
委託背景	戰士亞許前往拉古奧爾進行調查，但過了預定的時間卻遲遲沒有回來。委託人拜託你前往搜尋他的蹤影，並且另外雇用了一位戰士基力克與你同行。
任務酬勞	500美賽塔

攻略流程：

1. 玩家在接受委託後，必須先與公會門口的機器戰士基力克說話，然後帶著他一起去見委託人紀德。
2. 在森林第一區中找到體力不支倒在地上的亞許，並拾起掉落在他附近的資料磁碟片。
3. 撿起磁碟片，並清光附近所有的敵人之後，再次與亞許講話。
4. 與基力克講話後，回到先驅者二號。

Check Point： 由於這是遊戲的第一個任務，因此玩家可以明顯感覺到教學的意味濃厚，應趁此機會多多熟悉戰鬥的方式與節奏。在尋人的路途上，基力克會體貼地教導玩家開啟閘門及戰鬥的方式，不妨仔細注意他的談話內容。

任務2 拉古奧爾的大地主



委託內容	萊克頓的兒子希望你將他的父親帶回先驅者二號。
委託背景	貪心的萊克頓為了佔據拉古奧爾森林區中的土地，隻身前往充滿危險的拉古奧爾。擔心父親安危的兒子，希望得到你的協助，平安地將父親萊克頓帶回船上。
任務酬勞：	700美賽塔

攻略流程：

1. 在森林第一區中找到萊克頓。
2. 萊克頓請你代為找尋標示好地點的膠囊。膠囊分散在三個不同的地區，你必須將它們一一找到。
3. 將三顆膠囊收集完全，回去向萊克頓報告後，他就會答應你回去先驅者二號，任務在此宣告完成。

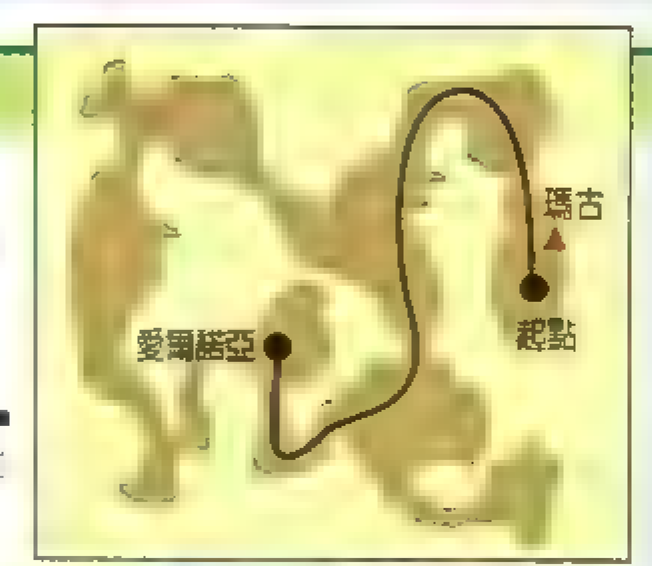
Check Point： 雖然三顆膠囊都位在森林一區裡，不過其中有兩顆都位在森林的最深處，玩家可能需要點耐心，因為往往得把地圖繞完一圈後才能發現膠囊的所在位置。第三顆膠囊則在傳送點旁邊，玩家可以很容易地找到。

任務 3 鋼之心

委託內容： 商人賈隆請你幫忙搜尋運送途中遺失的貨物

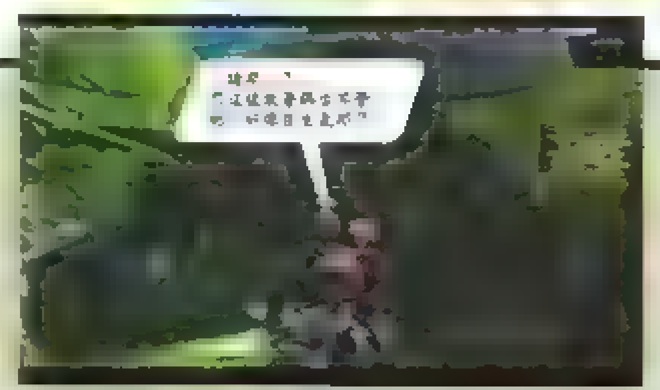
委託背景： 有一批應該送到商人賈隆手上的貨物離奇失蹤，由於該樣貨物相當重要，因此他希望你能趕緊幫他找到。

任務酬勞： 500美賽塔



攻略流程：

1. 遇到愛爾諾雅並與她對話時，選擇「我也在找」後，得知商人說的貨物就是瑪古。
2. 在出發點附近可以找到「失散的瑪古」。
3. 回到公會，任務完成。



Check Point： 這個任務可以說是一個教學任務，當你和愛爾諾雅一起找尋瑪古時，她會教你一些有關瑪古的基本知識。基本上走失的瑪古就在出發點附近，但是在與愛爾諾雅會合前是不會出現的，如果不想與她說話，可以先傳回船上再從出發點下來就可找到瑪古，不過筆者建議最好還是趁此機會練功。

任務 4 家裡的掌櫃

委託內容 妻子要求你說服他那個愛花錢買武器的老公。

委託背景 戰士季傑爾是個喜新厭舊的戰士，只要有點小積蓄時，就會立刻到武器店購買新武器。他的妻子無法忍受這種浪費的方式，所以希望你能以戰士的身份去勸勸他，讓他不要再這麼浪費。

任務酬勞 300美賽塔




攻略流程：

1. 在商店區中找到季傑爾後並與之對話，對話時選擇「我還是不懂」與「說這種話也是有條件的」。
2. 回去公會向妻子報告，並收到妻子想傳話的內容。
3. 再次到商店區中找季傑爾並將妻子想說的話傳達。
4. 回到公會向妻子報告已經說服季傑爾。

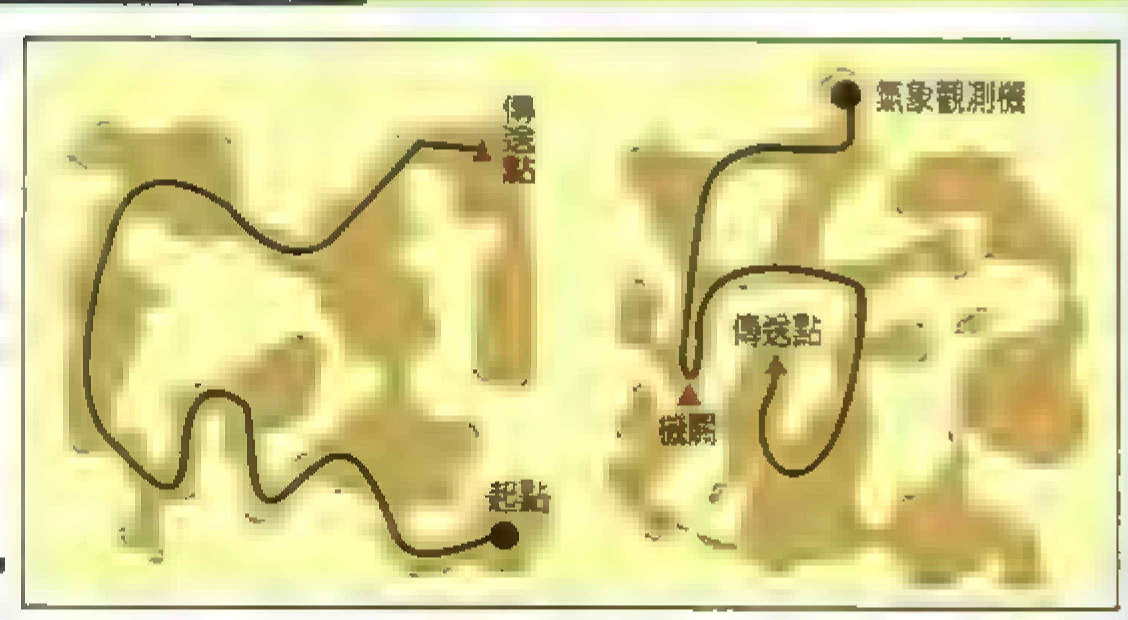
Check Point： 簡單到不能再簡單的任務，只需要對話和跑腿就能完成，堪稱所有任務中最輕鬆的一個任務。

任務 5 先驅者二號的新聞

委託內容 女記者諾兒請你帶她到拉古奧爾上進行實地採訪。

委託背景 消息的封鎖讓先驅者二號上的民眾無法得知拉古奧爾上面究竟發生了什麼事，極欲知道事情真相的女記者諾兒遂希望能夠親自到拉古奧爾上進行實地調查，在調查的過程中，也希望有一個人可以在旁邊保護她的人身安全。

任務酬勞： 1200美賽塔



攻略流程：

1. 到森林 區找到連接氣象觀測裝置的橋，按下橋的啓動開關係，橋就會浮起來。
2. 操作氣象觀測裝置，讀取主電腦中的資料。
3. 諾兒告訴你她的調查已經告一個段落，隨後回到公會即可領取報酬。

Check Point： 諾兒雖然希望你能夠保護她，不過她本身的能力並不差，因此玩家只要注意不讓她被敵人圍攻，任務就可以很順利地完成。

任務 6 黃色的冒牌貨



委託內容： 高斯博士的助手請你到拉古奧爾上找回並帶回博士。

委託背景： 據生物學家高斯博士身旁的研究助手表示，博士在看完拉古奧爾上的生態資料後，就深深地為之著迷；因此當他到了地面上後，就再也不願意回到船上。助手們希望你能將熱衷研究的博士帶回先驅者二號。

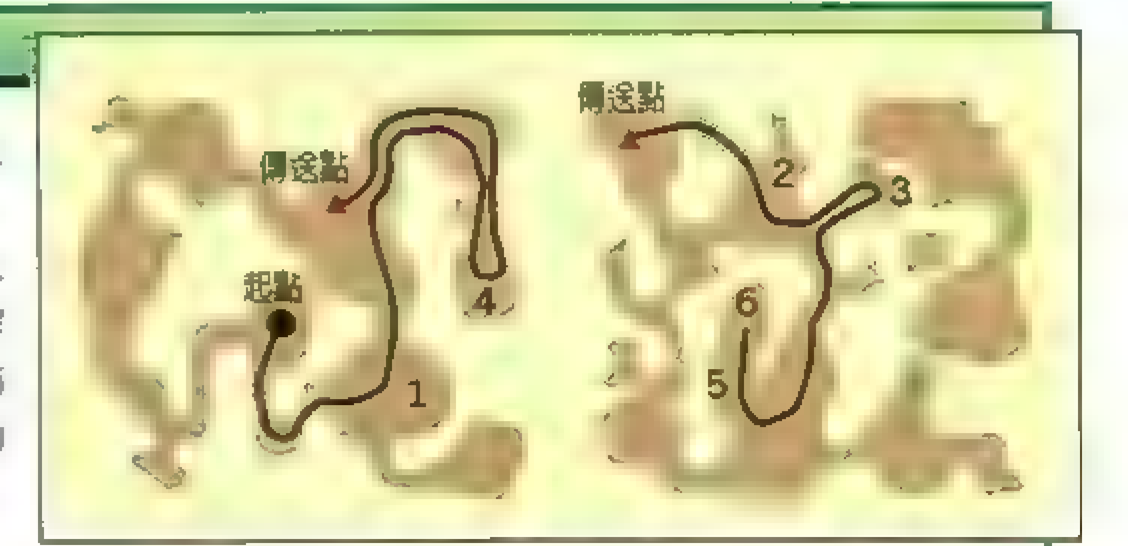
任務酬勞： 800美賽塔

攻略流程：

1. 在森林區的出發點與一隻黃拉比鳥講話。
2. 在接近森林一區中央的地方，再次遇到一隻不會攻擊人的黃拉比鳥。
3. 走到森林一區西北方時，第三次遇到不講話、不戰鬥的黃拉比鳥。試著與他對話時，博士就會現出原形，並被你說服回到船上。回到公會報告後任務就算完成。

Check Point： 玩家在這個任務裡遇到敵人都是黃拉比鳥，不但攻擊力低，血量也相當少，因此玩家不妨抱著輕鬆的心情應戰。不過黃拉比鳥只有在逃跑的時候才會掉道具或是美賽塔下來，所以想要趁此機會撿寶的玩家，可能就得花點時間等黃拉比鳥清醒過來時，再給予他們一擊。

任務 7 大地的呼喚



委託內容： 研究員艾莉希亞希望你幫她收集五種生物的資料。

委託背景： 神祕的艾莉希亞及她所屬的研究機構似乎對發生大爆炸後的拉古奧爾充滿興趣，並且想要了解目前地面上五種生物的基本狀況。她要求你使用安裝有調查裝置的武器來取得生態資料，而且只給你20分鐘的時間。

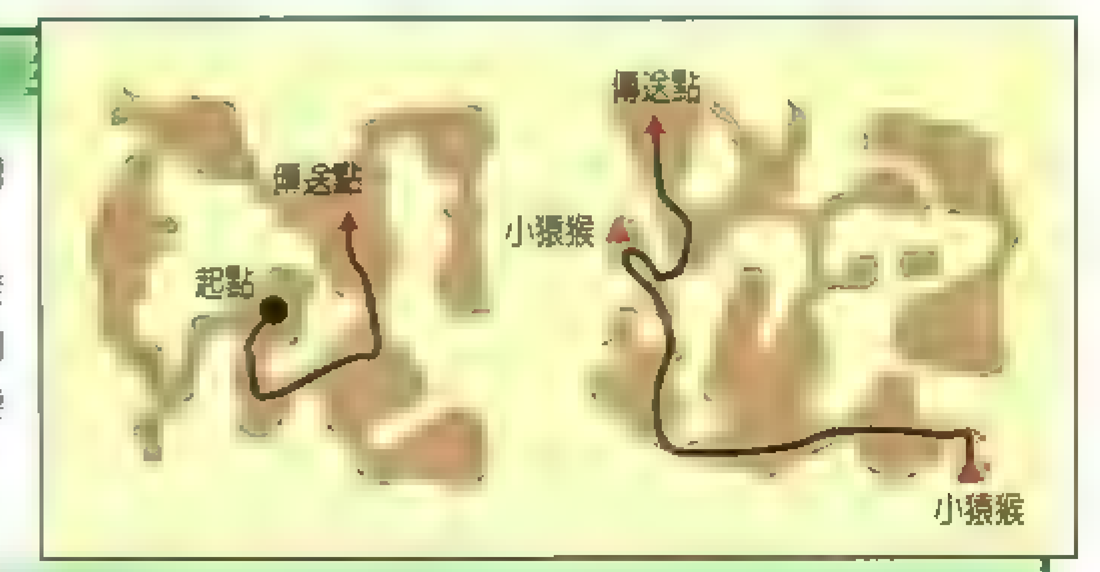
任務酬勞： 2500美賽塔

攻略流程：

1. 自艾莉希亞的手中取得調查裝置。
2. 打倒敵人取得「生態資料1～5號」※這5號資料分別為狂熊、黃拉比鳥、狂狼、巨蚊巢及狂暴母猿。
3. 回到公會向艾莉希亞回報。

Check Point： 由於這個任務有時間限制，所以建議玩家在接任務前最好先完成各種補給。五種生態資料分散在森林一區與二區內，打倒該區內特定的生物，就能獲得該項生態資料。雖說以時間方面來說還算充裕，不過那也是指不貪圖經驗值和寶箱的情況下來說，至於最快速的攻略方式，請直接參考地圖標示的五個區域為何，順著路線走即可。

任務 8 慟哭之森



委託內容： 研究員艾莉希亞希望你帶她到拉古奧爾上進行大型哺乳類動物的資料蒐集工作。

委託背景： 艾莉希亞在拿到你之前所蒐集的生物資料後，覺得與想像中的樣子差距甚大，所以希望能夠到地面上進行實際的調查。由於她的等級不高，所以需要你從旁協助她。

任務酬勞： 1500美賽塔

攻略流程：

1. 與小狂暴母猿講話後，小狂猿會逃跑。
2. 再次找到小狂暴母猿並與牠講話後任務結束。
3. 回到公會領取報酬

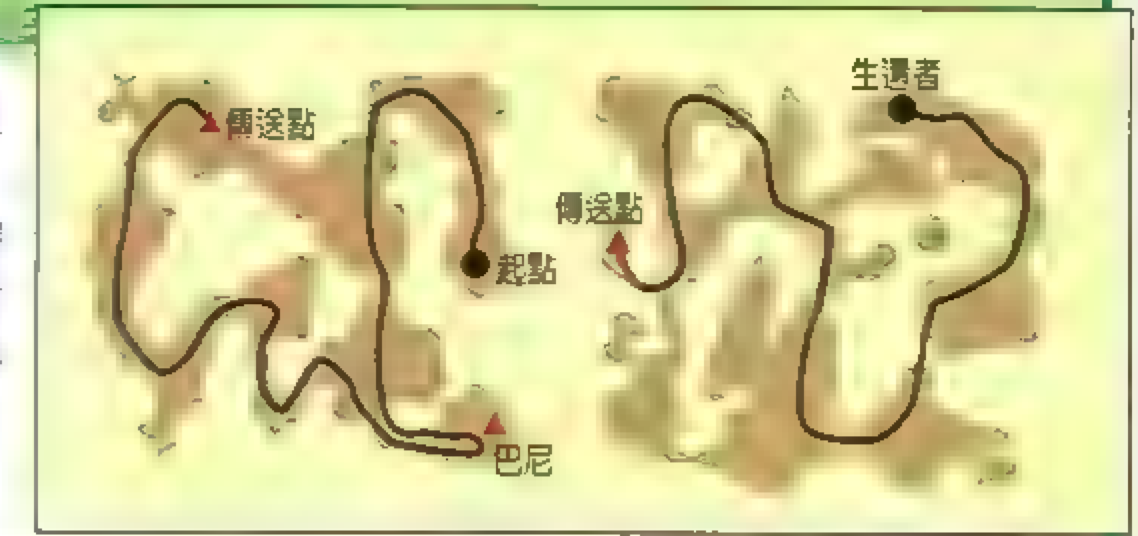
Check Point： 身為衛士的艾莉希亞見到敵人通常都會直接衝出去；如果面對的是一般的敵人還無所謂，然而這種衝動若是發生在在森林二區遇到大群狂暴母猿時，事情可就大大不妙了，因此最保險的解任務方式，還是帶著她進行中、遠距離的攻擊，並盡量讓自己的人物擋在她的前面，否則當她倒下太多次，這個任務就算失敗。

任務 9 暴風號

委託內容： 旅行社老闆請你搜尋失事觀光船上的生還旅客。

委託背景： 在拉古奧爾發生大爆炸之前，一艘觀光船載滿了旅客到星球上去觀光；當爆炸事故發生後，旅行社與觀光船失去了連絡，因此旅行社老闆請了許多獵人到地面上進行搜索。

任務酬勞： 1000美賽塔



攻略流程：

1. 找到巴尼並與他對話。（對話內容選擇「相信」）
2. 帶著巴尼靠近損壞的閘門時，巴尼會前去將門開啟。
3. 找到一位暴風號上生存者。

Check Point： 這個任務並不困難，最大的關鍵在於找到巴尼成為伙伴，並與他一起前進。到達生還者所在的位置前，有些區域裡會有大量的敵人出現，其中又以森林第二區的狂暴母猿最為兇暴，如果一次遇上好幾隻時，最好一一迎戰，如果真的無法取勝，請利用打帶跑的方式，盡量往後撤離該區域，在體力補給完畢後，再繼續攻略

頭目攻略

跑完了任務1～9之後，基本上第一區森林地區就算是結束了。這時必須直接前往森林地區的最後地點，將這一區的頭目解決後，下一個地區的任務才會出現。這一區的魔王為灼熱巨龍，不但身軀相當龐大，而且不論是火焰攻擊、物理攻擊都非常強，再加上只要龍在吃一段時間後，牠就會飛到半空中，因此你必須靈巧的操控人物，抓好時機靠近，並給予傷害。此外，請記得一定要將補充技能或是將回復藥設為熱鍵，因為想要毫髮無傷的打敗灼熱巨龍，幾乎是不可能的事情







洞窟區

延續著森林區的敵人型態，洞窟區的敵人和生物還是脫離不了關係，不過在攻擊方面，則比森林區高出很多。由於這裡的地形是以許多的區塊和通道組成，因此一看到苗頭不對，一要不是立刻於被包圍的狀態，大可以退回原先已經安全的區域進行補給的動作。在這個區域中，其實難度還算好，不過由於許多怪物都會使用狀態攻擊，例如放毒、麻痺、冰凍等等，因此若是你不是使用人造機兵的角色，請記得在身上準備足夠的各式藥品

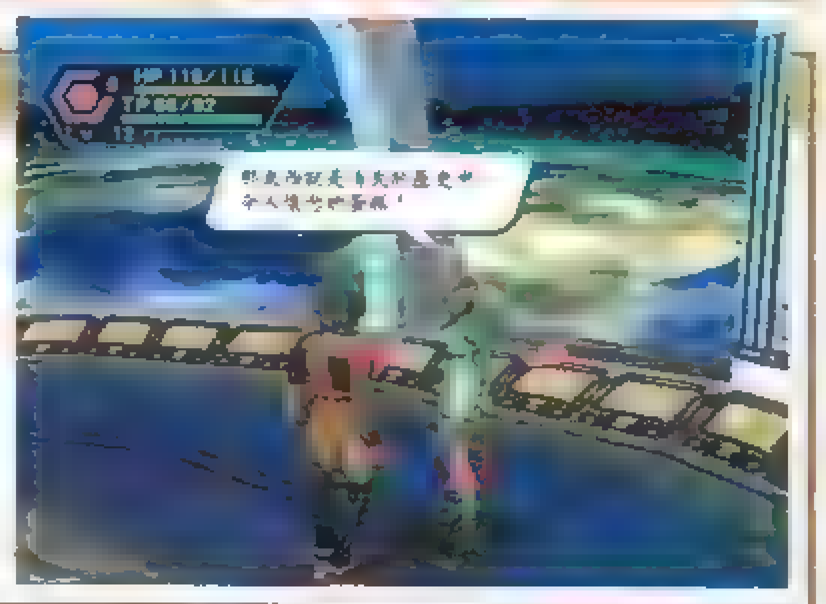


任務 10 惡魔的食物

委託內容 托蕾委託你到拉古奧爾上找尋甜食。

委託背景 由於大爆炸事件的影響，先驅者二號在太空中飛行了好久，卻遲遲無法登陸。在補給尚未送達前，船內進行了嚴格的飲食限制；然而喜好甜食的托蕾卻無法控制自己的口腹之慾，忍不住地想要吃甜食，所以她出了1500美賽塔的高價，希望有人能夠幫她帶回甜的食物。

任務酬勞 1500美賽塔





攻略流程：

1. 在洞窟第三層找到「瑞拉蛋糕店」購買蛋糕。
2. 回到公會向托普交差。

Check Point： 這個任務需要跑的距離相當地遠，因此玩家得有些耐性才行。對初入洞窟地區的玩家而言，這是一個熟悉洞窟地形與路線的一個好機會。另外，在進行這個任務的途中，你將會與洞窟內各式各樣的敵人遭遇，藉此機會熟悉敵人的攻擊方式和習性，對你接受往後此區的任務時，將有一定的幫助。

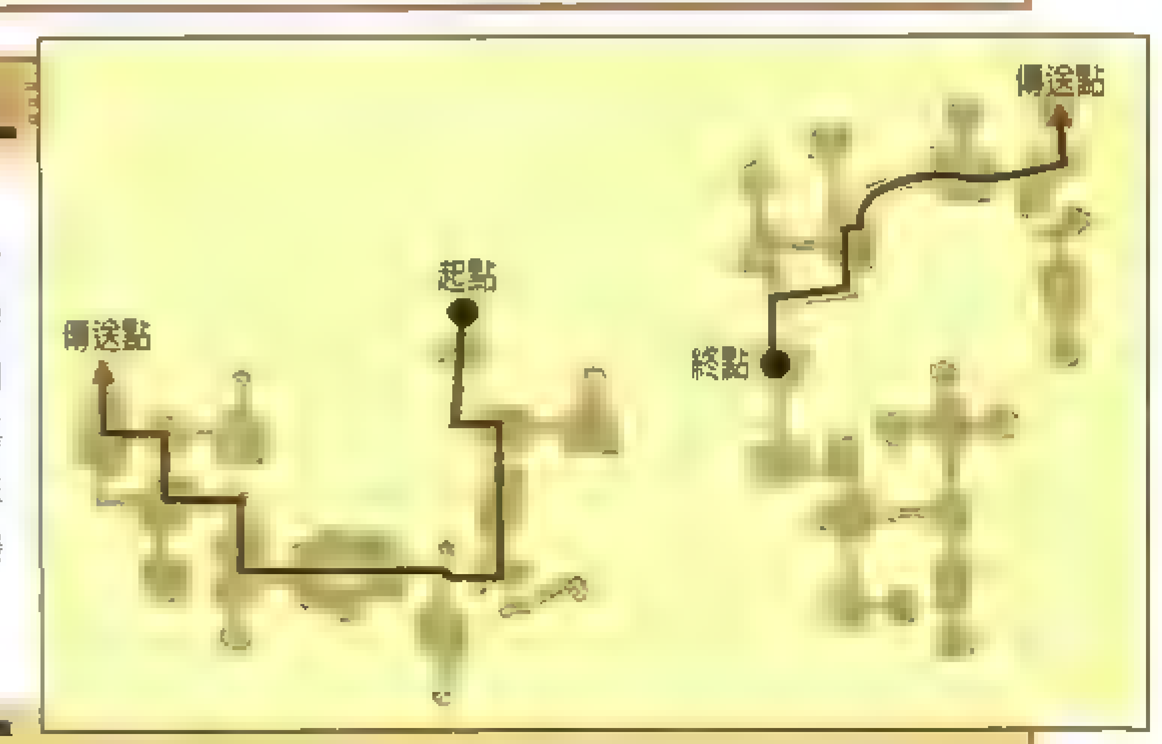


任務 11 消失的新娘

委託內容： 女術士西絲請你帶她去打怪減肥。

委託背景： 為了籌備結婚基金努力成為獵人的女術士西絲，在面對怪物攻擊，體力值下降時，不得已需要大量服用恢復劑回復體力；但是她卻沒有想到，恢復劑的卡路里實在太高，體重也因此直線上升……。眼看大喜之日在即，西絲希望能夠利用打怪消耗卡路里的方式來減肥，所以她希望你能助她一臂之力，帶她一路殺到瀑布大廳。

任務酬勞： 2500美賽塔



攻略流程：

1. 朝目標瀑布大廳前進，注意儘量不要讓西絲受傷，免得她服用恢復劑。如果西絲在途中說出「我不行了」，任務就算失敗。
2. 到達瀑布大廳後，任務就算是成功了。
3. 回到公會看到減肥成功的西絲，她會感謝你的幫助，並請你去領取報酬。



Check Point： 這個任務非常單純，玩家只要想辦法保護西絲，不讓她的生命值低於1/4即可。一旦她的體力低於原有體力的1/4時，為求自保西絲就會服用恢復劑，所以玩家得帶領她進行遠距離的攻擊，並盡量不被敵人圍攻，最好可以隨時回先驅者二號補血，那麼西絲就沒有機會使用恢復劑了。基本上這個任務算是相當容易。

任務 12 祕密包裹

委託內容　西蒙斯請你將某個裝置交YN-0117。

委託背景　慌張的男子西蒙斯交給你一個名為「EM-05」的特殊裝置，而且要求你必須在45分鐘之內將此項裝置交給位在洞窟二樓的「YN-0117」。

任務酬勞： 4500美賽塔。

Check Point： 由於這個任務有時間上的限制，所以可能會令你感到些許壓力，不過和其它限時的任務比較起來，只要不迷路，基本上要完成這個任務並不困難。和機器人的戰鬥雖然會花上玩家一些時間，不過只要冷靜應戰應可從容獲勝。

攻略流程：

1. 與身份不明的機器人遭遇，與它對話時選擇「EM-05」就會直接進入戰鬥，打贏後過關的閘門才會開啟。
2. 第二次與身份不明的機器人遭遇，與它對話時選擇「EM-05」就會直接進入戰鬥，打贏後過關的閘門才會開啟。
3. 第三次與身份不明的機器人遭遇，與它對話時選擇「EM-05」就會直接進入戰鬥，打贏後過關的閘門才會開啟。
4. 找到「YN-0117」，對話選擇「YN-0117」。
5. 回到公會向西蒙斯報告，即可獲得酬勞。

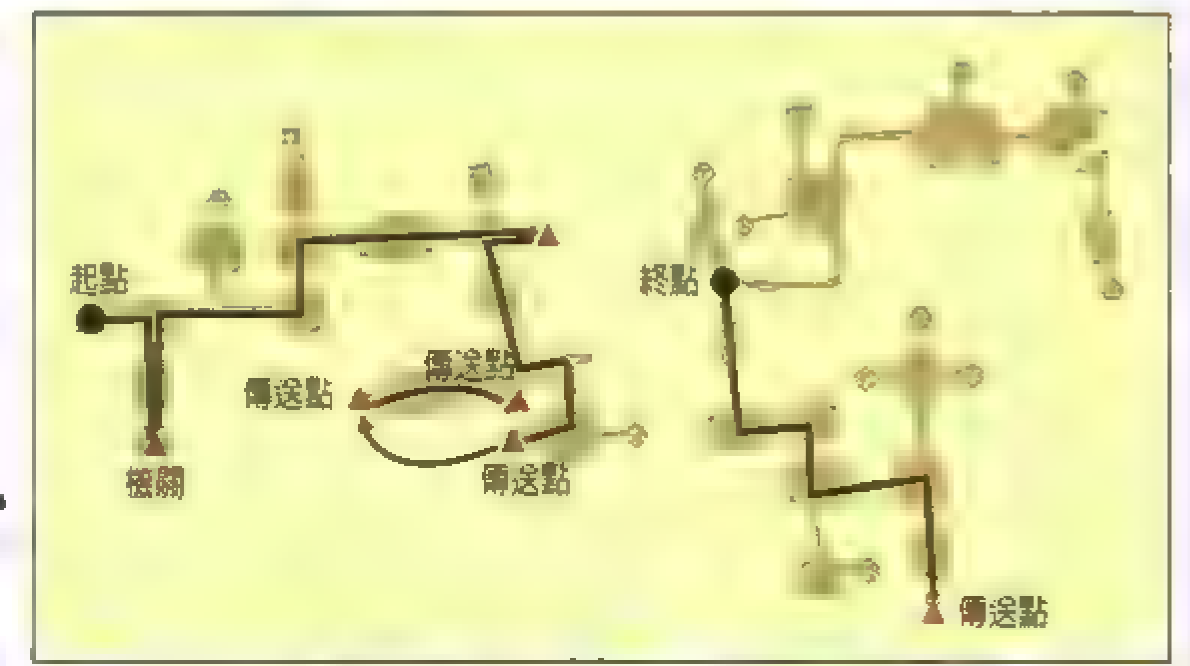


任務 13 古雷布家的管家

委託內容　古雷布家的瑪莎請你帶她尋找家中的管家布蘭德。

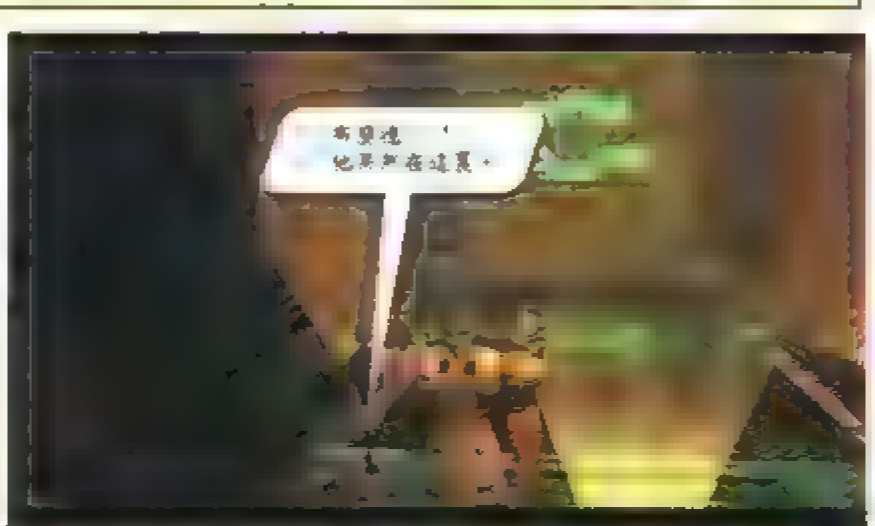
委託背景　古雷布家的管家布蘭德在拉古奧爾上突然與家中失去連絡，心急的小姐瑪莎十分擔心這位非常疼愛自己的管家安危，所以不顧一切地想請你帶她深入危險的拉古奧爾，去找尋管家的下落。

任務酬勞： 3500美賽塔



攻略流程：

1. 搜尋留言裝置時，聽到布蘭德的第一段留言
2. 再次從留言裝置裡聽到布蘭德的留言，不過這段留言好像是遺言
3. 聽完第二段留言後再往前走，瑪莎就會告訴你他要回去了。
4. 回到市街後，就可以直接到公會領取報酬。



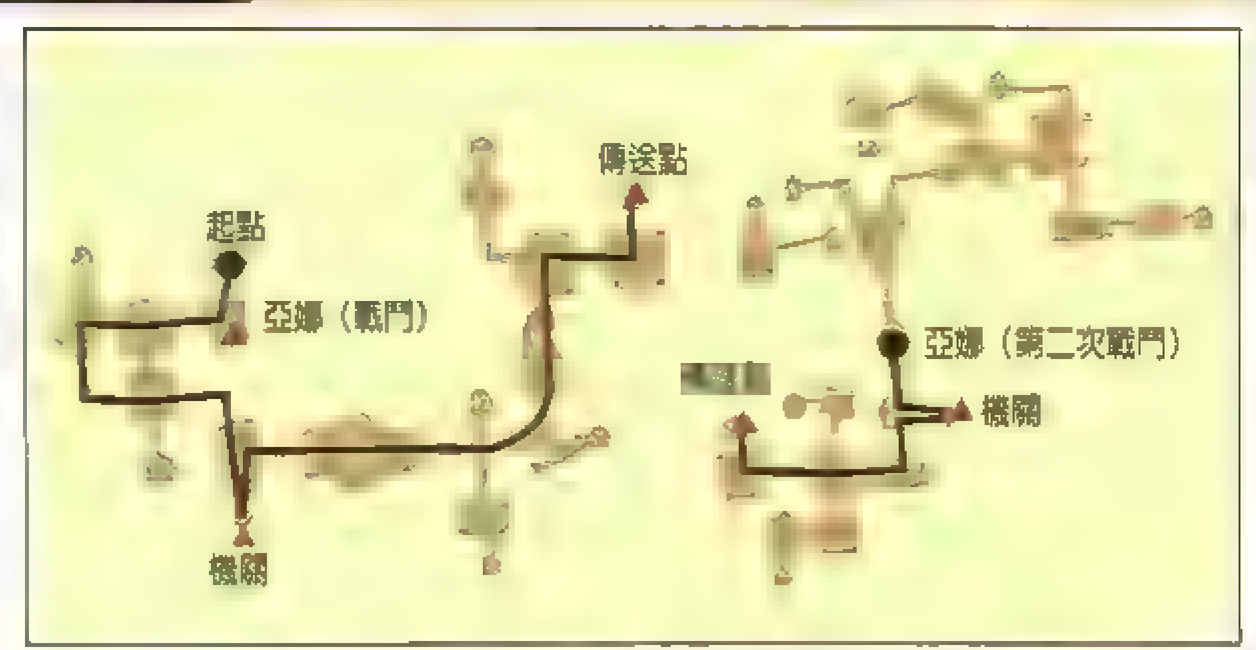
Check Point： 瑪莎的等級不高，而且使用的是術能攻擊，所以玩家必須好好保護她的安全。最好的方法是，玩家和她一樣採用遠距攻擊，這樣不但能夠隨時掌握她的狀況，同時也能夠避免被大批敵人包圍。

任務14 不歸瀑布

委託內容 女戰士庫若葉委託你尋找她不知下落的姐姐亞娜。

委託背景 由於姐姐亞娜在拉古奧爾上離奇失蹤，心急如焚的庫若葉曾經委託了許多獵人前往尋人，然而這些獵人卻也都失去了蹤影，因此庫若葉也只能再次委託其他獵人協助搜尋亞娜的下落。

任務酬勞 2000美賽塔



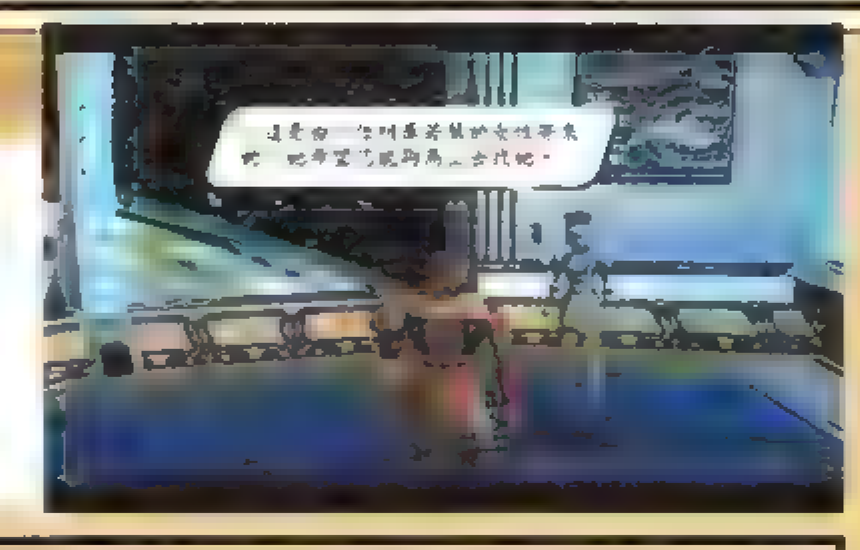
攻略流程：

1. 打倒亞娜。只要打倒亞娜即可，可以不必理會在她身邊的槍手。
2. 再一次打倒亞娜。
3. 回到公會與庫若葉講話後，任務宣告完成。

Check Point： 亞娜除了攻擊力強之外，也會使用術能攻擊，因此玩家最好與他人一起組隊。第一次遇到亞娜時，她的身旁會有一名槍手協助她進行攻擊，雖然說不一定要解決這名槍手，不過被人圍攻的感覺總是不好，如果玩家體力值夠高的話，建議還是先把槍手解決掉後，再專心對付亞娜。第二次遇到亞娜時雖然也會發生戰鬥，不過對付少了幫手的她，要擊敗就變得更容易了。另外，本關的敵人數量非常多，除了人造機兵之外，你最好多多使用「陷阱探測器」。



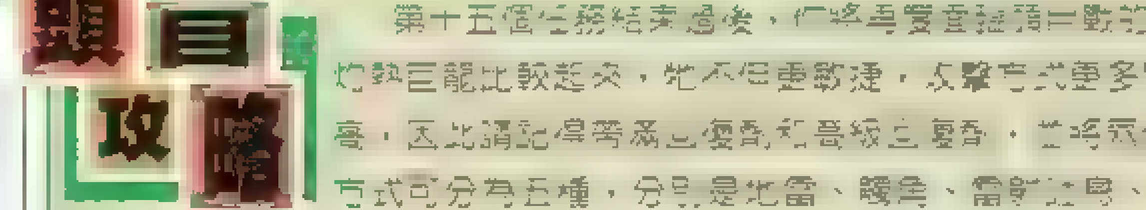
任務15 黑名單



委託內容 女戰士庫若葉委託你協助逮捕戰士失蹤事件幕後的主謀。

委託背景 經過鍥而不捨的追查，庫若葉終於發現了在戰士失蹤事件幕後，操控一切、身份不詳的武器商人，因此他希望你可以前往拉古奧爾與他會合，共同揪出幕後主謀。

任務酬勞 2000美賽塔



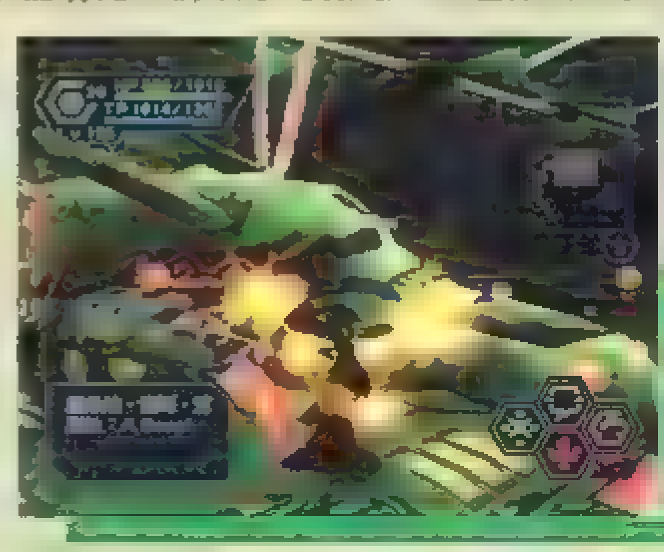
攻略流程：

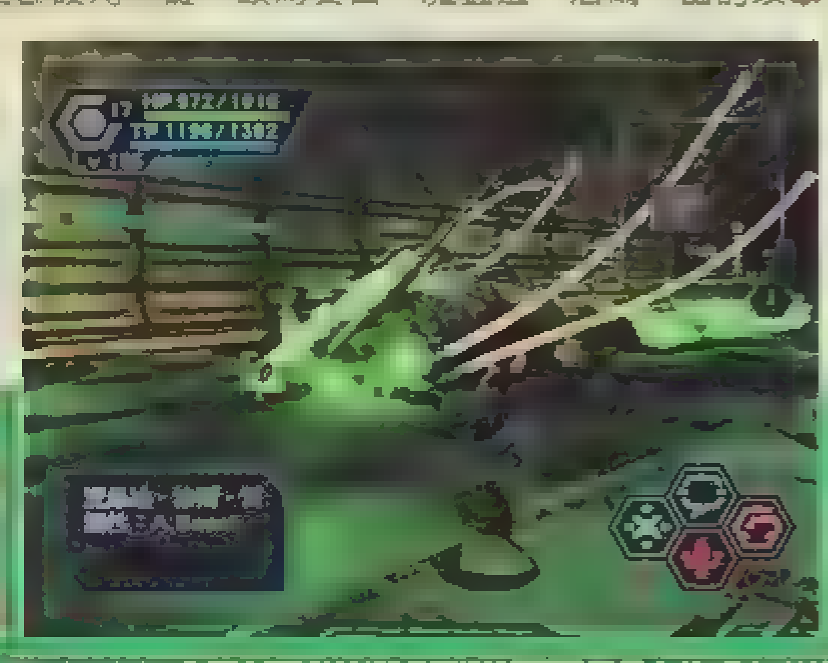
1. 打倒第一名守衛。
2. 打倒第二名守衛。
3. 在坑道第二區找到庫若葉，並和其對話。
4. 回到獵人公會和庫若葉對話。

Check Point： 這個任務的任務，比起來時引導人，尤其許多機關的裝置都在比較隱密的路線上，因此玩家必須細心一點，注意一下行進的路線，最好可以把所有的地圖都跑完，一旦發現就一定要啟動機關。至於那兩名守衛並不會很強，只需要注意他們攻擊的距離，甚至不需要吃回復藥即可過關。

頭目攻略

第十五個任務結束過後，你將再度會面到曾經交手過的魔蟲迪・洛爾・雷是洞窟區域的魔王，和地穴巨龍比較起來，牠不但更敏捷，攻擊方式更多變，威力當然也更強。魔蟲迪・洛爾・雷的血量非常高，因此請記得帶滿回復品和各級回復劑，並將武器都設為熱鍵，較為妥當。魔蟲迪・洛爾・雷的攻擊方式可分為五種，分別是地雷、觸角、雷射光束、落石、散彈攻擊，其中又以雷射光束的攻擊力最強，但也最容易閃避，玩家只需抓準時機，左右閃避即可。而給予其傷害最多的時候，應該就是牠上岸的短暫時間。雖然牠還時會使用觸角攻擊，但你可以在魔蟲攻擊的空檔攻擊，基本上每一次的攻擊空檔應該可以攻擊牠四次左右。



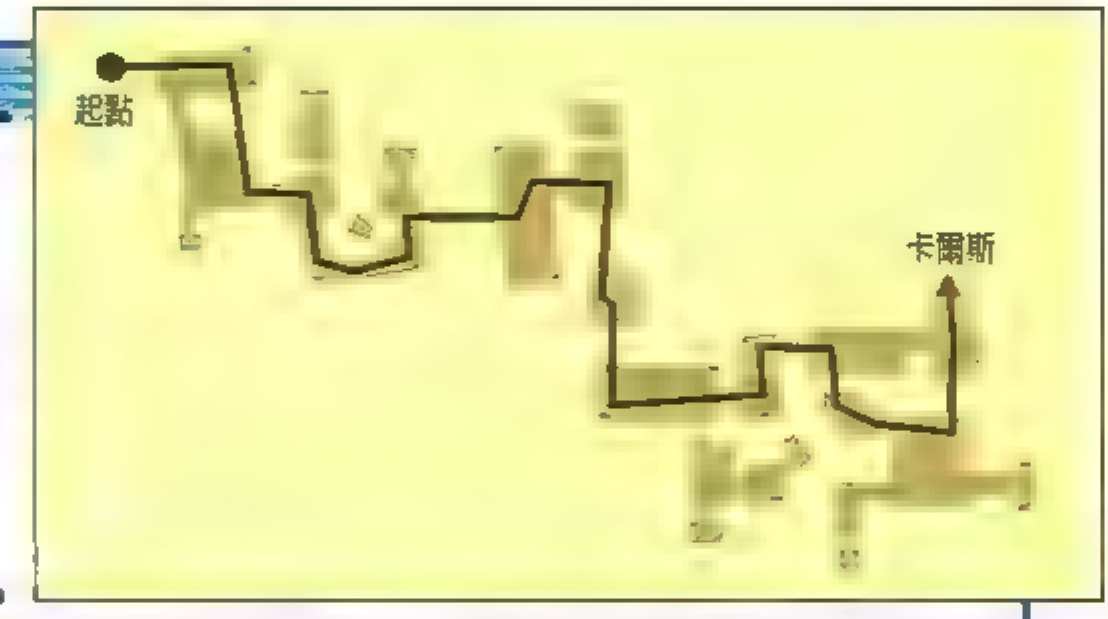




坑道區

基本上這個區域的敵人都是以機器為本體，速度快、耐打是這區敵人的特色，最好的打敵人方式還是以術能和遠距離攻擊為主。坑道區的地圖並不算大，不過充滿了陷阱和大量的敵人，玩家比較需要注意的是，機器型的敵人會一擁而至你的身邊，攻擊力又不低，因此最好在遠距離的時候，就先解決這類型的敵人。

任務 16 感情的形式



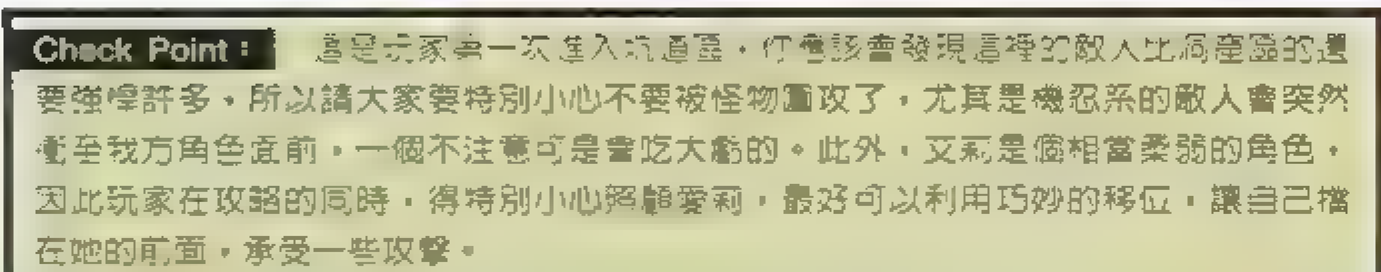
委託內容： 艾莉委託你帶他前往拉古奧爾和網友卡爾斯見面。

委託背景： 艾莉前一陣子認識了一個在先驅者一號上面的網友卡爾斯，兩人聊得頗為愉快。沒想到經過上次的大爆炸後，卡爾斯就失去了聯絡。著急的艾莉決定請你帶她一同前往拉古奧爾尋找卡爾斯。

任務酬勞： 3500美賽塔

攻略流程：

1. 找到卡爾斯。
2. 回到獵人公會和艾莉對話。


Check Point： 這是玩家第一次進入坑道區，你應該會發現這裡的敵人比洞窟區的還要強悍許多，所以請大家要特別小心不要被怪物圍攻了，尤其是機器系的敵人會突然衝至我方角色面前，一個不注意可是會吃大虧的。此外，艾莉是個相當柔弱的角色，因此玩家在攻略的同時，得特別小心照顧愛莉，最好可以利用巧妙的移位，讓自己擋在她的前面，承受一些攻擊。

任務 17 歐斯特博士的研究



委託內容： 三位博士委託你前往拉古奧爾將歐斯特博士的研究資料取回。

委託背景： 搭乘先驅者一號的歐斯特博士，是個相當有名的生物學家，為了取回他的心血結晶，三位博士委託你前往拉古奧爾將他的研究資料帶回。

任務酬勞： 5500美賽塔

攻略流程：

1. 擊敗位於坑道二區的NPC
2. 找到蘇加入隊伍
3. 將電腦資料輸入磁片
4. 回到獵人公會和博士對話。

Check Point： 地圖不大，敵人的數量和強度還算可以接受，再加上還有蘇幫忙攻擊敵人，這次這個任務的難度並不高，敵人中唯一比較麻煩的是速度非常快的需退，建議你可以裝備槍類武器在遠處先將其擊倒。不過請一定要找到蘇，因為沒有她的同行，關鍵性的門將無法開啓。

任務 18 緊閉的門扉

委託內容： 歐斯特博士的研究報告已經真相大白，因此三位博士想要親眼確認他的研究成果。

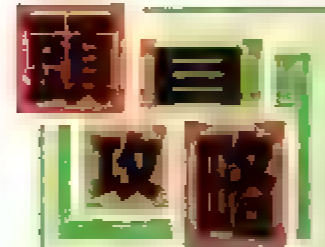
委託背景： 莫姆博士對於歐斯特博士研究的生命體β772相當有興趣，因此拜託你帶著他前往拉古奧爾地下親眼看看生命體β772。

任務酬勞： 5500美賽塔

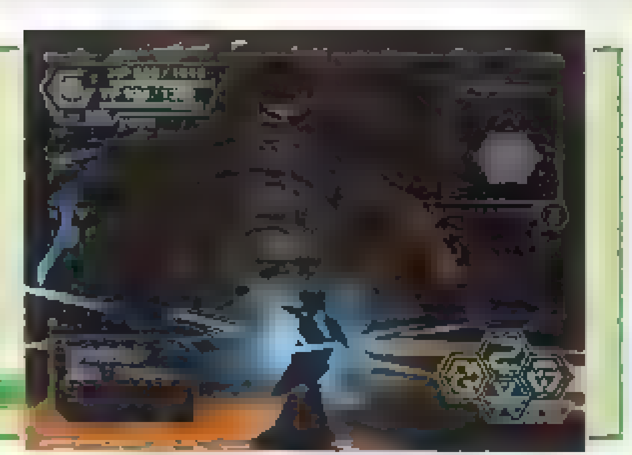
攻略流程：

1. 調查坑道第二區的電腦，以開啓第一區的門。
2. 前往地下水道。
3. 打敗三隻魔頭巨蠶蟲王、洛爾、雷
4. 回到公會和莫姆博士對話

Check Point： 由於莫姆博士會幫助你戰鬥，因此這一關應該不會太難。不過特要特別注意這一任務，必須經過「恐懼的食物」和「歐斯特博士的研究」這兩個任務，玩家得特別注意這道條件設定。這一關比較棘手的部分，應該仍然是和三隻魔頭巨蠶蟲王、洛爾、雷的對戰，因為此時莫姆會倒在地上裝死，所以你仍然必須一個人面對三隻魔頭巨。值得慶幸的是，蠶蟲王、洛爾、雷的攻擊模式仍和之前相同，所以只要針對破綻，應該不難過關。



第一區域的頭目為波魯歐普多，一開始他會出現在電磁螢幕中，接著會變化成柱子的型態，最後本尊才會出現。在電磁螢幕和柱子型態的時候，只要一變成紅色，就是波魯歐普多所在的位置，請盡量壓縮攻擊牠的時間，盡量給予傷害。等到本體出現時，請抓準牠補血的時機，再給予攻擊，其餘時間最好是可以繞著圈圈跑，以盡量不被攻擊到為原則。



遺跡區

遺跡區是遊戲中最後也最棘手的一區。地圖並不大，但是怪物非常強，每一次出現的數量也是讓人驚訝的多，因此在遺跡區存活最主要的方式，就是學習如何在眾多敵人中逃離現場，並一次引誘一部份敵人接近並殲滅。基本上這裡的敵人都很難纏，但若是以攻擊力來說，最強的，以黑暗劍士和巨神像的攻擊，你得靈活地移動位置，不被黑暗劍士包圍、並躲避巨神像的飛拳攻擊。



任務19 博士的秘密計畫

委託內容： 蒙塔基猶博士希望你可以協助新武器的試作實驗。

委託背景： 生物科學權威蒙塔基猶博士，正在研究拉古奧爾地下的機械生命體和亞生命體。他將研究資料輸入某項武器裝備中，希望你可以前往拉古奧爾地下實驗

任務酬勞： 9000美賽塔

攻略流程：

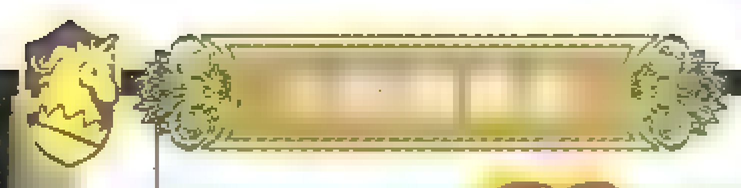
1. 將三個實驗區域的敵人全部清光。
2. 回到公會和博士報告情況，並領取報酬

Check Point：

[illegible]一起前往，不過由於你必須走到特定的區域才可以進行試驗；進入試驗後，怪物又幾乎都是同時出現，並將你團團包圍住，因此危險度非常高。建議玩家在這次裝備可以攻擊多數敵人的武器，例如刀類武器。如果真的覺得陷入苦戰，請將傳送裝置設入熱鍵指令，隨時回到先驅者二號補血。









任務 20 獵人的左右手

委託內容： 人造機兵志乃請你幫忙尋找失蹤的主人佐克。

委託背景： 偉大的獵人豪刀佐克也在探索拉古奧爾的時候失蹤了，人造機兵志乃相當擔心他的安危，因此委託你帶她一同前往拉古奧爾尋找佐克的下落。

任務酬勞： 6000美賽塔

攻略流程：

1. 1.取得名刀神威。
2. 取得名刀夜叉。
3. 將佐克所在區域的敵人全數清光後，和佐克對話，可取得名刀散華。
4. 回到獵人工會拿取報酬。

Check Point： 雖然有人造機兵志乃的協助，看似多了一個幫手，不過由於她的死亡會造成任務失敗，因此在戰況激烈的時候反而成為玩家的累贅。建議玩家最好[illegible]，一看情況不對，趕緊先[illegible]。此外，大量的陷阱充斥在這個關中，因此若你不是使用人造機兵，最好在進入各個場景的通道之前，多使用陷阱探測器來偵測陷阱，以免白白浪費自己的體力。再者，敵人每次出現幾乎都是一大群，所以最好不要讓自己太深入敵陣中，以接近門邊為宜。

機關
起點
傳送點
佐克
夜叉
神威
傳送點







任務21 來自深淵的東西



委託內容	拉古奧爾地下發生大地震，秘書愛琳請你搶救還沒回來的調查隊成員
委託背景	幾天前，拉古奧爾地下發生大規模地震，軍方派遣了調查隊前往查探，卻無人返回，因此總督府緊急請你前往拉古奧爾地下深處做一些調查和救援。
任務酬勞	8000美賽塔



攻略流程：

1. 與戰士亞許會合，並保護他在任務中不會陣亡
2. 解開通往遺跡第三區的機關
3. 觸發檢查「調查石碑的機器」事件，取得「石碑的資料」
4. 回到先驅者二號，和亞許分別後，向委託人報告調查結果



Check Point： 這一關的機關可以說是所有關卡裡面最複雜的設計，雖然地圖並不是最大的一個，不過很多不起眼的地方，都藏有機關需要打開，因此玩家得有耐心一點，仔細檢查房間中是否藏有機關，否則通往最後石碑的傳送點是不會打開的。此外，戰士亞許是個相當衝動的人物，從你一見到他開始，他就會奮不顧身的朝怪物衝去，由於只要他一掛掉，這個任務就算失敗，因此保護他不被怪物擊倒是第一要務，其次才是慢慢將區域裡的怪物清光。

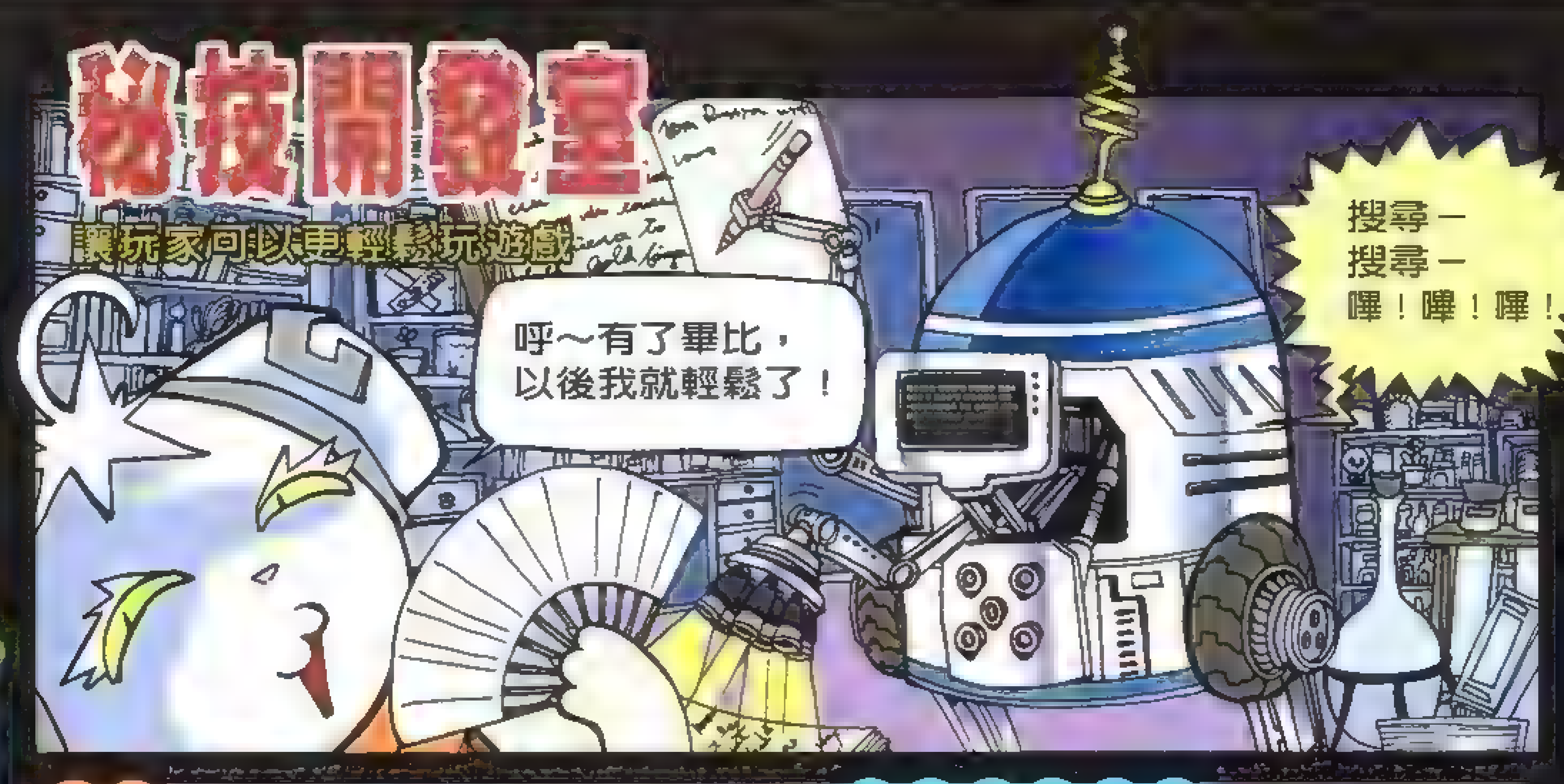


頭目攻略

單機版遊戲的最後一個頭目，就是達克法魯斯。當玩家在接近頭目區中央位置時，會先遇到大量的達利特，接著才是頭目的本體達克法魯斯。雖說達利特看起來只是小嘍囉，不過攻擊力也不低，因此玩家在這個時候得特別注意，可別耗掉太多的資源才好。

在本體方面，其實沒什麼訣竅，一般對著牠猛攻就可以了，筆者是比較建議拿槍攻擊，因為這樣有效攻擊的距離比較長，不過巴拉斯也會瞬移，因此可得注意你的位置，不要為了節省一點時間就送了命。





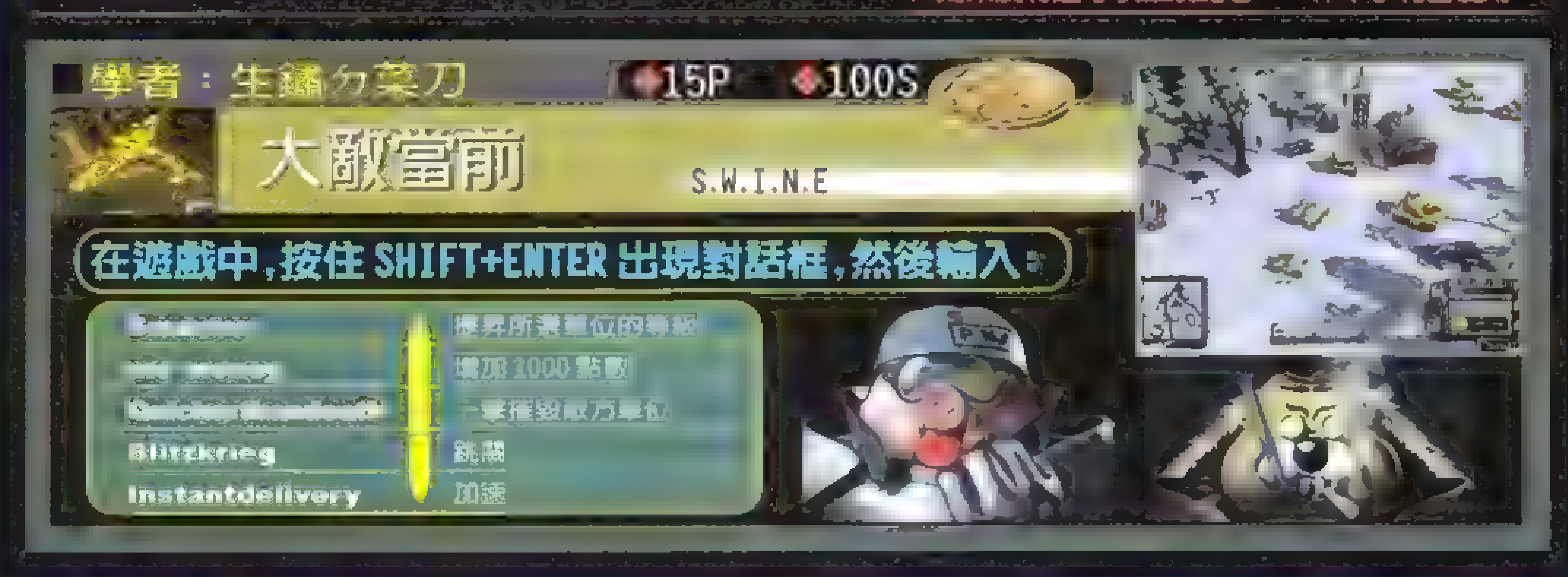
公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到 15P 跟 100G 的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

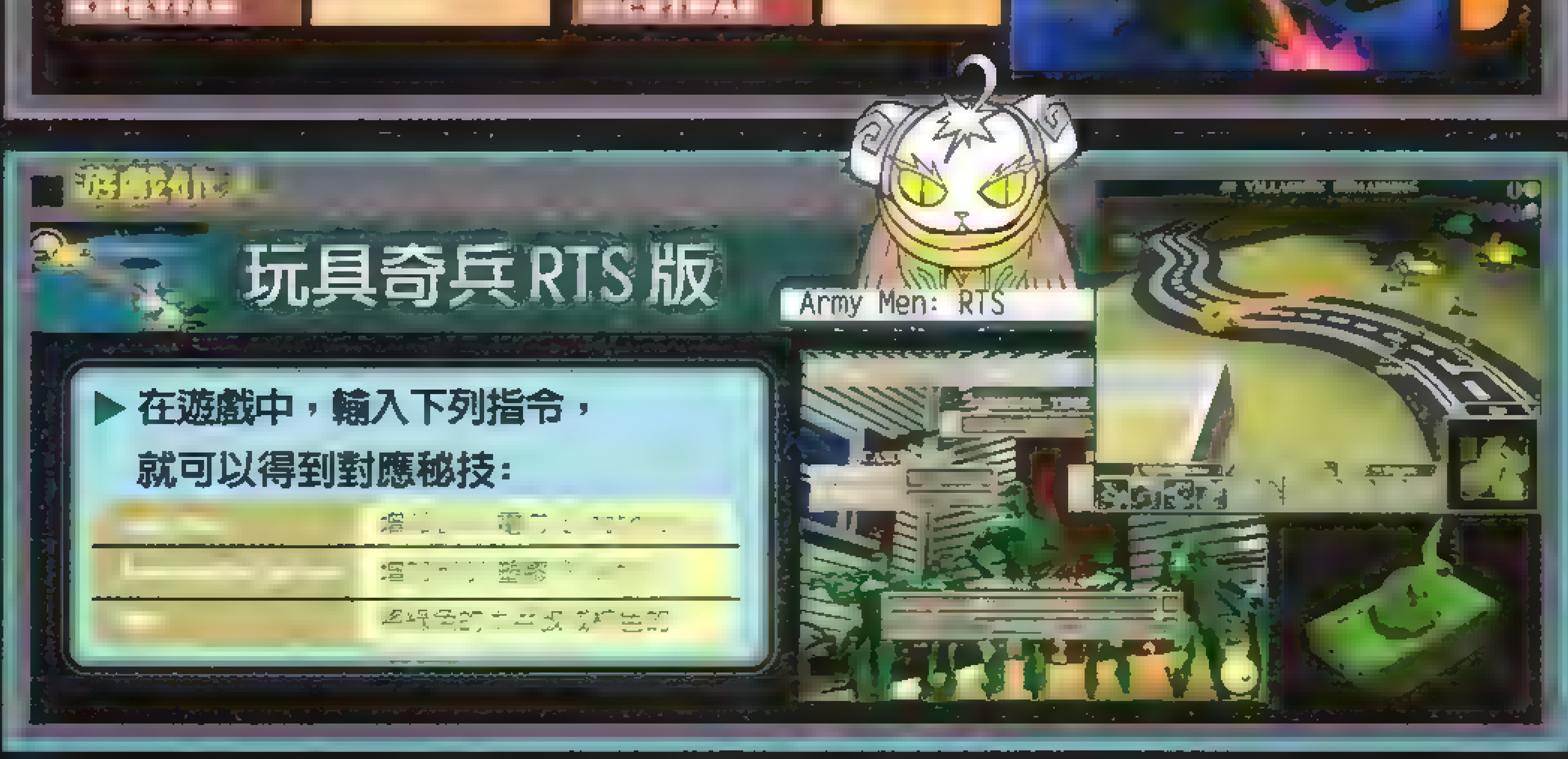


[illegible]	提昇所選單位的等級
[illegible]	增加 1000 點數
[illegible]	一擊摧毀敵方單位
Blitzkrieg	跳關
Instantdelivery	加速




15P
100S
傭兵戰場二
SOLDIER OF FORTUNE 2
修改捷徑在最後加上 cheats 1，
進入遊戲後輸入下列密技
notarget
敵人不會攻擊


15P
100S
蜘蛛人
SPIDERMAN
在遊戲上直接按


玩具奇兵RTS版
Army Men: RTS
在遊戲中，輸入下列指令，
就可以得到對應秘技:


YES!
封神榜
引爆網路遊戲新感受!!
重現封神榜中各路英雄大對抗!
§國內首創線上多人對戰遊戲，充滿刺激與快感！
§充分運用各人物的特性，敢衝，你就是最大的贏家！
§簡易靈活的操作系統，無障礙的3D空間，上天下海，無所不能!
§各個角色靈活的動作特性加上威力十足的神怒技，打得痛快淋漓,欲罷不能!
§超強的曲面引擎，讓你在對戰的快感中感受全新的視覺饗宴！
發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發/
十乾科技有限公司
NINGO SOFTWARE

不可思議的全3D網路格鬥

體驗大型機台上格鬥遊戲讓人熱血噴張的感受，享受格鬥叫囂的快感。在Ｙｅｓ封神榜裡，透過線上網路的機制，玩者不但可以單挑遠方的友人，你更可以呼朋引伴成群結社，來場集團大火拼。




TGL
人類將會被取而代之嗎？
與命運抗衡的人類，
一切，都將寄託於RAY…
閃電風暴
Raycrisis



獨特築籬笆玩法，緊張刺激讓之以去解救封印女神
各式神奇小道具不時驚奇出現，助你一臂之力。
努力猛K鍵盤的好玩小遊戲，讓你上癮又HAPPY。
電子相簿儲存影像功能，留下過關女神倩影，獨家3D美美桌布。
女神天蠶變
淘氣小魔獸拖線亂串，還女神漂亮顏色！
通通都有獎
只要出線比劃，挑戰"百大拖線王"，搶玩「女神天蠶變」遊戲試玩片，附上遊戲存檔磁片及雜誌廣告截角註明活動遊戲雜誌名稱，並填妥姓名、電話、住址、身分證字號，於5月29日前寄至高雄市前鎮區擴建路1-16號13F，挑戰百大拖線王　小組收，即可獲得最好玩的「女神天蠶變」遊戲軟體　套，限量100套，先寄先贏。
三普資訊股份有限公司
GAMTEC CORPORATION
3918
6842
4306
請沿此虛線剪下寄回！
女神天蠶變
軟體世界



代理發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發製作
WANGAME
寰智源電腦軟件有限公司
在勇氣與夢想中，一起墜落與飛翔……
命運的輪子運轉了沉眠的行星、神祕的雙月、
飛行的城堡、黑暗的魔窟、消逝的最初印象、以及無止盡的思念……，
在交織錯節的因與果之中，
所有的一切，向著17歲的少年襲來……
最初幻想
FIRST FAERY



點燃你玩遊戲的最初感動
屬於少年們第一次的FF華麗登場
飛翔的天空之城
藝術精緻營造融合現代、科技、古典的幻想真實世界，
空中之城、地下魔窟、中世紀古堡，色彩絢麗，氣勢恢弘令你歎為觀止。
閃耀的埃拉魔法
裝備聖、炎、雷、冷、風、火、土等七種屬性的魔法能源埃拉珠，
閃耀出光彩奪目、千變萬化的魔法攻擊，感受豐富戰鬥的快感與過人樂趣！！
消失的龍與騎士
史詩般幻想愛情、冒險故事，
龍騎士、精靈、神族、龍族、人魚、幽靈、與機械人交織的感人情節，
呈現電影般浩瀚的感動氣勢！！
蒙蔽的事實真相
充滿激情與希望的華麗幻想，掩蔽了歷史與殘酷的面貌，
憑藉智慧與勇氣，屏除迷惘與誘惑，你能否揭開隱藏在傳說下的事實真相？



尋找對抗『破風』司馬仲達
的龍之子！
山原義人老師
©日本講談社授權©
等待，只是不斷地錯過！龍狼，是你不悔的抉擇！
廣受好評與推薦，現階段最值得一玩的國產遊戲！
VR絕招互動戰鬥
三國名將並肩作戰
解謎任務豐富有趣



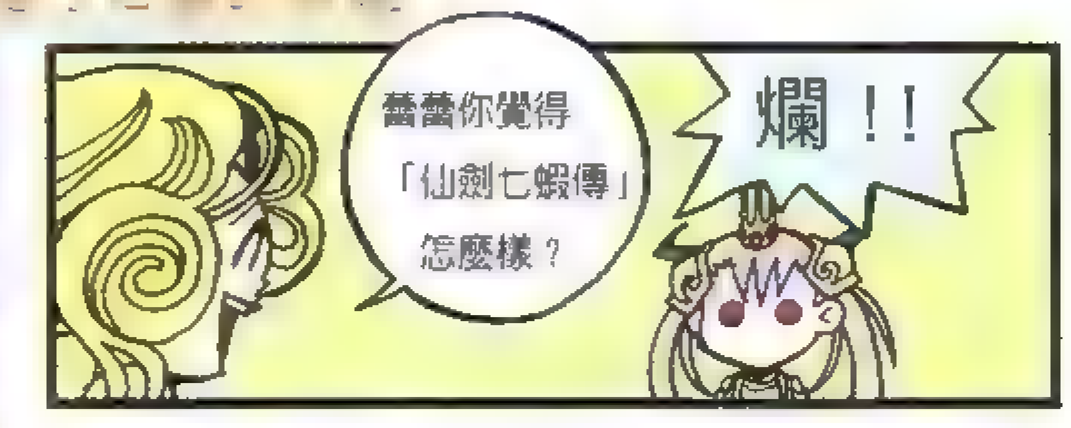
最新電玩消息 最強遊戲破關指南 最優東洋遊戲介紹
遊戲世界
GAME WORLD
讓「全家」都感動
遊戲世界
GAME WORLD http://www.ccgwce.com.tw
小改版
2002 NO.214
爆量增加兩個新單元
注入雙倍電玩生命力
@-PLAY線上遊戲攻略
搜查線

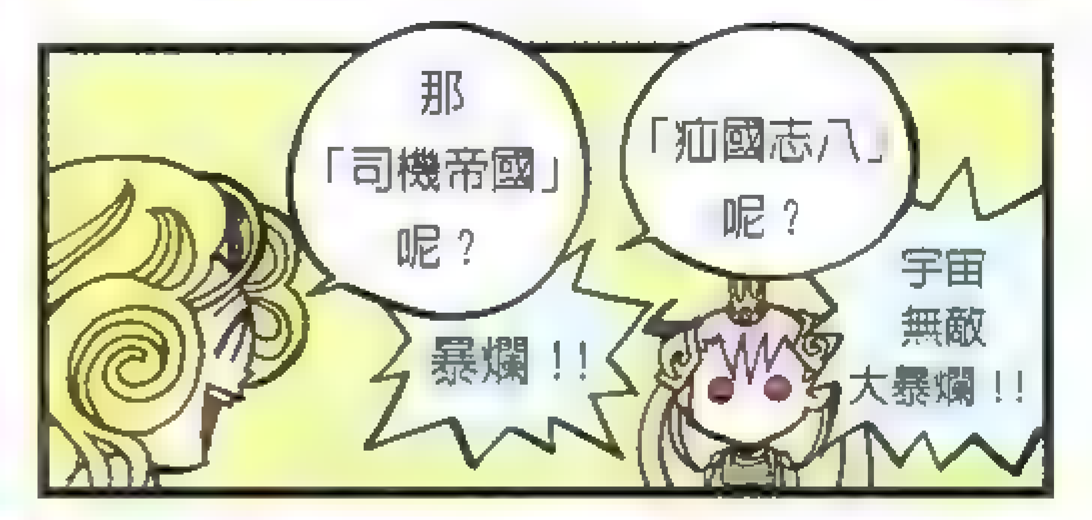

：這裡真好~ 可以一次聽到好多的遊戲主題曲。真是過癮!!
明：耶Y~耶Y~這裡不但有主題曲,也有別處沒有的遊戲配樂及網路音樂喔~~
：我最喜歡這裡了~有不同話題討論版，讓我可以聊都聊不完，還可以交到好朋友喔*^_^*
：其實，這裡最棒的是~我喜歡的音樂才需要下載付錢，又不用先買卡，既便宜又方便了
：你們說的都只是一部份而已，這裡還有好多好玩的會員功能了~讓你慢慢玩^^
雨：哇!!可以下載好多遊戲動畫了ㄟ!哼~哼~哼~不用玩遊戲就可以看到超正的,我愛死這裡了~~
這裡是？！
音樂、遊戲新天堂
中華音樂網
完整會員獨享功能 可建立屬於自己的個人檔案、建立好(壞)友名單、線上傳訊結交好友及推薦歌曲、也可收集個人最愛文章。
音樂欣賞 不須玩遊戲就可聽到最完整遊戲音樂及自由創作、網路投稿、亞洲唱片、韓國文化、等好聽的音樂欣賞。
簡易購物機制 不用預買儲值卡直接線上下載，採 HiNet帳單收費，既安全又方便，讓你輕輕鬆鬆買好歌。
討論版 最多話題音樂、遊戲、心情故事討論版，讓你盡情發表、暢所欲言。
遊戲動畫下載 完整蒐集一見遊戲片頭尾動畫、MP3免費下載、讓你一次看的夠。
遊戲代言明星 廠神級電玩代言明星真面目、專門討論區與他們互動討論，了解電玩代言的心情天地。
心情故事 最私密、真誠的網友心情故事、網路天地的感情、心情故事分享。
智冠・中華音樂網
www.chinamusicnet.com





奇怪～蕾蕾公主怎麼會變的這麼明理，一定有問題～









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團
草民騎士－老芋仔
alex.sheu@msa.hinet.net



魔法門IX

玩完這款堂堂邁入第九代的著名系列遊戲以後，老芋仔心底不免浮起一個恐怕令人難以回應的問號：在背負眾多熱情、死忠玩家們殷切期待的壓力之下，但凡「續集」遊戲，究竟該以何種面貌以對呢？是延續傳統口碑的實際之惠，抑或是大膽創新以趨附流行？如果「改變」能夠坐收「毀譽參半」的評價倒還罷了，但若不幸招致「尿失禁換成拉大屎」的譏誚，那麼，舉凡「出手」之前，是否就會容留更多幾分的保守呢？！

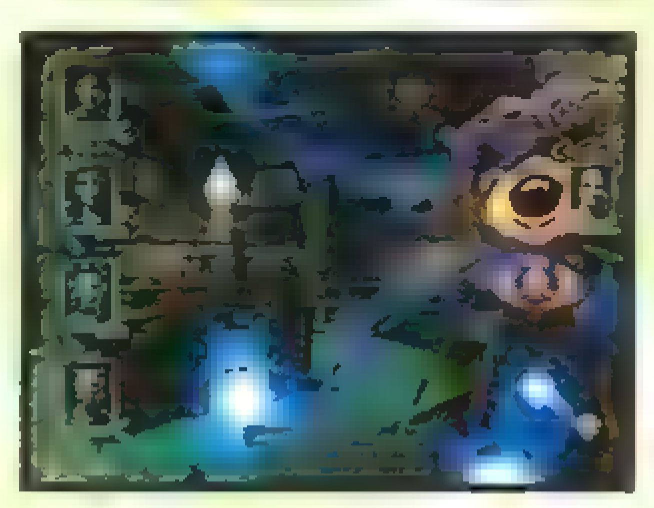
熟悉老芋仔為文風格的新知舊雨，諒必已經習慣老芋仔慣常喜歡「聲東擊西」的超凡筆法。說着在話，這種功力並非三、五年可輕易練就；若無老芋仔一般的莊嚴法相、意誠心正，那可會練得走火入魔的；但歸根究底，若非拜長年伴隨一些令人「咬牙切齒」的遊戲一起向上提昇所賜，又哪來如此急速的等級激長呢！是的，聰明、敏感的讀者早已嗅出老芋仔又將放炮、發飆的味道了…可曾嘗過「由雲端跌入谷底」的滋味呢？簡單得很，玩一玩這款「魔法門IX」，您大概就能「不虛此生」了。

按理說，標榜遊戲引擎全新改版，並以全3D模式製作的新一代「魔法門」，應該不難擄獲玩家青睞才是，但何以實情卻大異其趣呢？究其主因，這款遊戲給予老芋仔最致命的負面印象，在於信手拈來，俯拾皆是的一大卡車的臭蟲，哦不是，竟然還導致任務事件無法完成，尤有甚者，進行遊戲未幾，三不五時導致「全新改版」不孜孜苦研「魔法門」竟然無法施展明明學會的法術，必得將存檔重新讀取才能施展法術時，方才猛然醒悟，此乃「魔法門IX」送給玩家，一下子重新體會正的見面禮！試問一下，試不一下，竟然讓昔「魔法門」老芋仔的無知，散佈才是「全新改版」的意思？！

拋離上述「…」不可一世的



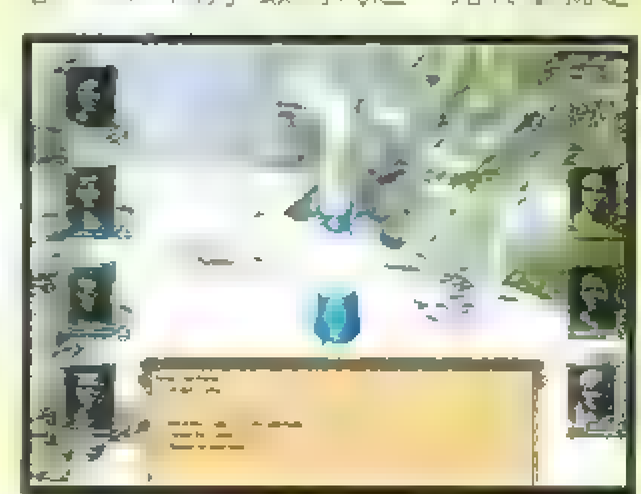




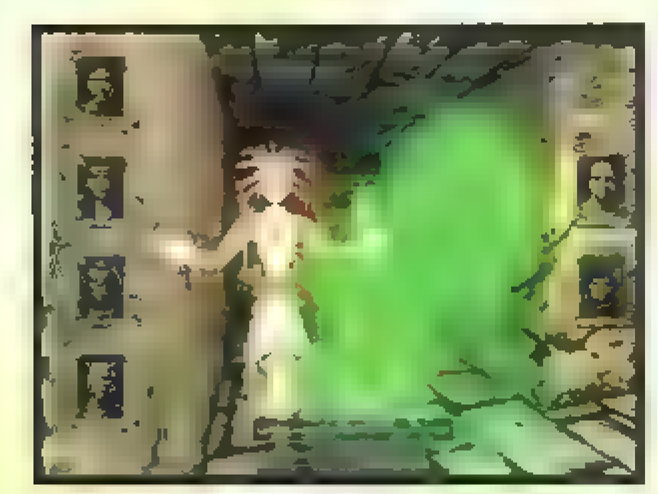
嚴重缺點以外，這款遊戲自然還是有其可取的動人之處，例如，以全3D模式所建構的魔法世界，視覺效果更是逼近於真實，更秉持「魔法門」優良傳統的精彩音樂及音效，讓老玩家極輕易能獲致親切的感受，與眾多NPC角色的互動，仍然是此系列的迷人之處，隨季節、時辰和地區的變化，遊戲畫面皆能反應出精緻擬真的情境轉變等等。由這一代遊戲開始，畫面解析度也提高了，對於畫面色彩運用和光影效果的處理，更是見真功夫！遺憾的是，這種種的改進、轉變，卻依舊掩蓋不了遊戲整體所呈現的無力感。

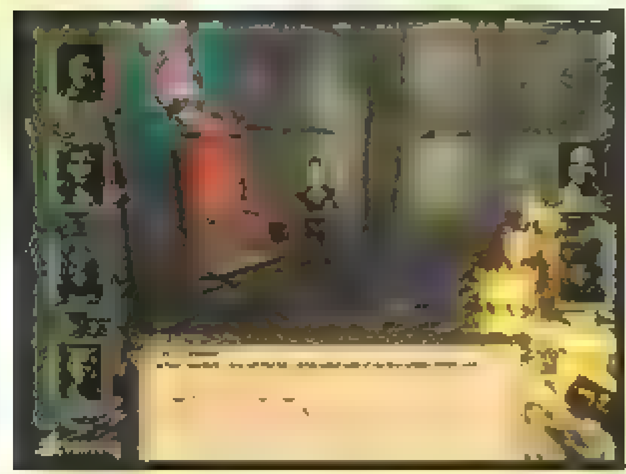
首先，對於遊戲畫面解析度的提高，原本該是令人雀躍的一項期待；但不知是否出於無心的疏忽，製作小組竟然忽略了文字系統在此解析度之下，自然會跟著縮小許多的顧慮，使得文字在畫面上的展現效果，竟如芝麻糊成一團，害得老芋仔非得貼近離螢幕二十公分的範圍內，才能勉強猜出文字內容；玩過一遍遊戲下來，又並未多認得幾個字…另有一番心得，這跟英文程度無關！…

要說這一代的「魔法門」最嚴重、讓老芋仔無法認同的一項改變，那就是法術系統的嚴重萎縮了。由於新款遊戲對於人物轉職有更形「壁壘分明」的限制，使得四名主角被迫不能施用法術的機會大增，而即便是能學習魔法的主角，更能夠體會這一代遊戲的法術，真箇是「無一路用」到了極點！魔法系別大幅減縮不說，往常最教老芋仔津津樂道的「飛行術」和「水上飄」兩項，竟然毫不手軟的全拿掉了！若因更新的遊戲引擎所導致，那豈不更彰顯其製作能力之不足？可笑的是，欲蓋彌彰的以極端」兒科的「神行術」取而代之，充其量就是



讓人物能夠在帝山峻嶺攀爬了些的器走，而藉此聊以自慰而已。



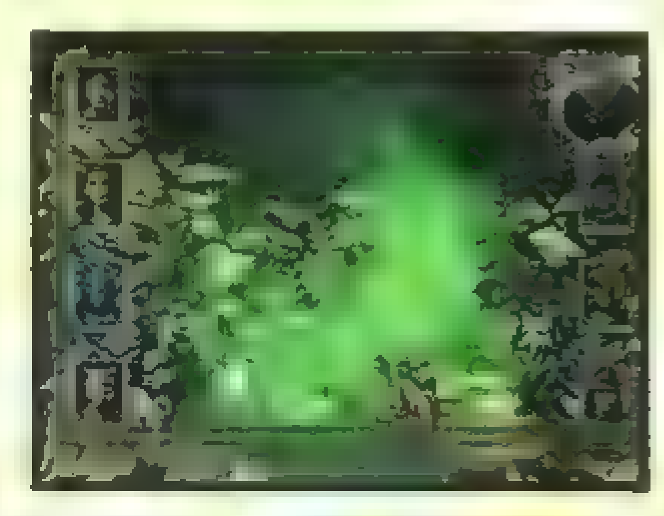


為何老手仔對於法術系統的表現，反應得如此「激烈」？看官們請想想，缺乏強勁有力的魔法系統，「魔法門」還能稱之為「魔法門」嗎！更教人氣絕的還有著呢！在這些「食之無味、棄之可惜」的剩餘法術裡頭，竟然還患了分類不清的毛病；加上本地代理商語焉不詳、編排失當的推波助瀾，更將遊戲手冊有關法術系統的說明一項，推向「天書」的境界！

老手仔無緣得見草創成本，故而不評罪之始末，但始終搞不清楚，法術名稱為頭的「黑魔法、光魔法、元素魔法」的註解，究竟是指，僅符合任一項法術系別可學習該項法術，還是三者皆備才可呢？如果任一法術系皆可學習該項法術，那又何須分類？如果必須三者合一，則一般玩家不會要求的職種，又豈僅是術士需求？…說來可笑，老手仔因甚於賭一氣，遊戲期間只用過「毒...」、「電功術」和「火柱術」進行攻擊，其餘任何魔法法術皆未動用，且除了與DragonKing廝殺而採取冒...以外，全程皆以即時制硬碰硬的。讀者們看清楚了，能夠以即時系統玩透的「魔法門」，Oh My God！

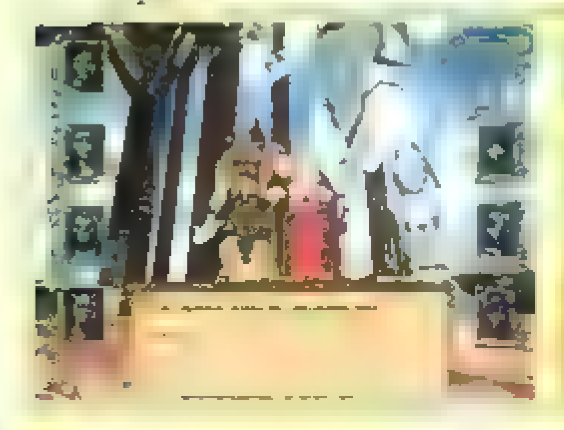


若說遊戲缺乏可取之處，那倒也失之偏頗。遊戲世界依然是那麼龐大；城鎮的構築和規模，還是足以令人頭暈目眩。撇開二重的法術系統不談，遊戲劇情的編排，也是中氣十足，但因欠缺太多出人意表的狀況，不免教人有眼睛為之一「黑」的震撼。且由於遊戲場景係以全3D方式呈現，等待讀取遊戲資料的時間，自然也相對累積成驚人的數據。玩家們若是能忍受上述種種「折磨」，這一代的「魔法門」依然還是有相當的可玩性的。至於能否玩到第十代，那就跟眼下的經濟復甦情況一樣，雖然明知可能性甚微，但還是要懷抱殷切的期待。





遊戲護照
GAME PASSPORT

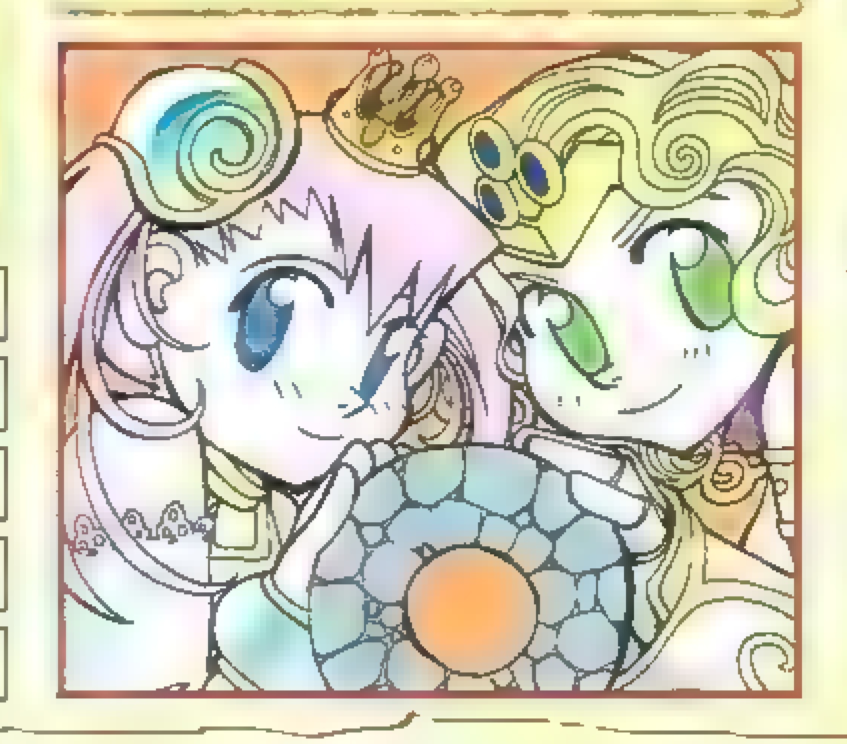


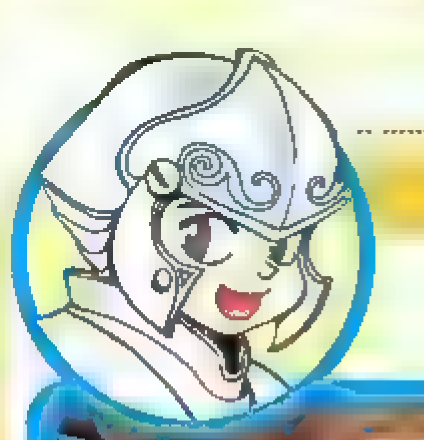
魔法門IX

設計公司	NWC
發行公司	英特衛
遊戲類型	角色扮演

操作	操控設計嚴重失當，遊戲除錯未盡理想，損及成績至重。
耐玩度	主角可選擇多樣職種，遊戲歷程富變化性
劇情	主線與支線穿插進行，增添劇情張力，複雜、精采可期
音效	蘊含優良傳統風味，背景音樂優質耐聽
畫面	畫面解析度高，人物造型討喜，時序變化及時逼真

遊戲測試未盡理想，令人滋生部份期待落空的遺憾；但體質實屬不弱，玩家們若是能忍受種種「折磨」，這一代的「魔法門」依然還是有相當的可玩性的。





終極動員令之叛國者

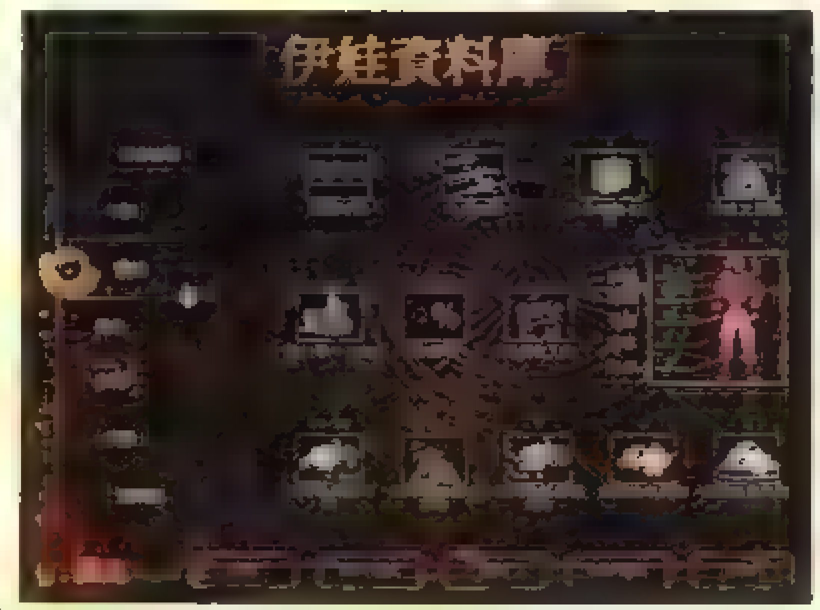
繼「雷神之槌」這款遊戲開啓了新風格的第一人稱射擊類型遊戲的風潮之後，陸續推出的幾款同類型遊戲，也在玩家間掀起了相當大的熱潮，像是目前還紅透半邊天的戰慄時空CS系列，玩家們仍是愛不釋手。現在Westwood旗下最賣座的「終極動員令」系列遊戲轉換跑道，換成了第一人稱射擊的遊戲類型，跟以往的即時戰略風格完全有了180度的大轉變。



風格迥異的

這款遊戲之所以會如此吸引玩家注意，其主要原因就是叛國者這款動作遊戲，可以說是「終極動員令」系列一個全新的嘗試，從之前推出的「泰伯倫之日」、「紅色警戒」系列，到了這次的「終極動員令之叛國者」，終於擺脫了以往2D平面影像的即時作戰系統，而採用了全新開發的3D成像技術，搖身一變成了第一人稱射擊遊戲，而這也是westwood第一次利用自行開發的3D繪圖引擎所設計的第一款3D動作遊戲。而且「叛國者」最大的特色，是保有了以往終極動員令系列中舊有的特色和故事主線，只是這次玩家所要扮演的角色，已不再是可以指揮千軍萬馬的指揮官了，而是扮演GDI陣營中的一名特種部隊士兵，衝鋒在各個戰場中，以完成各項艱難的任務。



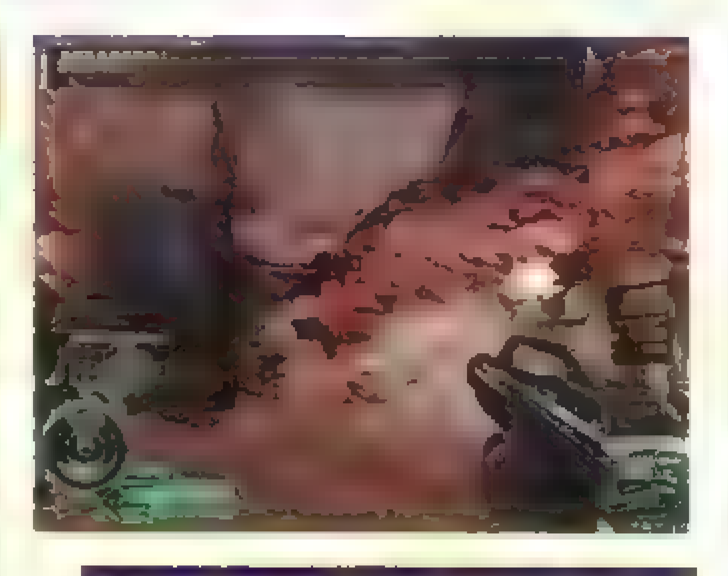


巧妙的

玩家可不要以為變成了動作類遊戲，就可以和一般的射擊遊戲一樣，一夫當關的勇往直前。其實在大部分的關卡過程中，玩家只需要一個人深入敵營進行任務，例如必須悄悄地潛入NOD的基地裡面進行破壞工作。因為只有玩家一人單獨行動，所以要盡可能的不要被發現，任務才會比較容易達成，這時玩家就必須巧妙的利用週邊的地形地物作為掩護，才悄悄的潛入而不被發現。所以這不單只是一款簡單的動作遊戲而已，也是一款需要運用策略的遊戲，得好好運用智慧才能過關。而且遊戲中的地圖都是將以往C&C的地圖給3D立體化了，整個地圖可以說是相當遼闊，有些關卡Heat甚花了數小時才過關，所以玩家還要有一定的耐心才可以。







多樣的

玩家在此遊戲中可以使用相當多樣化的武器，除了一般槍枝之外，當然還包括了在C&C中曾經出現過的特殊武器，像是會發射泰伯倫毒液的生化槍、離子砲、高壓電槍、還有會將敵人燒個焦黑的火焰噴射器、火箭砲等等。另外，此類型遊戲中不可或缺的狙擊槍，也同樣在此遊戲之中出現供玩家使用，而且每樣武器都有多種的火力模式可以選擇，能讓玩家可以更加靈活的運用這些酷炫的武器。

雖然武器的種類多得令人眼花撩亂，不過玩家一樣可以利用數字鍵做武器快速切換，而且，在獲得新武器之後，畫面上還會提示玩家要如何去操作這武器的特殊功能，大大減低了玩家在進行遊戲時會遇到的困擾。

此外還值得一提的，就是在遊戲中除了直接從C&C系列移植下來的物件，如採礦車、發電廠、飛機兵工廠和各式各樣的建築外，甚至還可以讓玩家操作坦克車或是一些無人的地面載具來橫掃戰場，這都是在同類型遊戲中所沒有的特點。



粉優的[illegible]

看完上面介紹了那麼多令人眼花撩亂的功能之後，玩家是不是會擔心操作起來會很複雜，還得麻煩地記憶一大堆快速熱鍵？別擔心，這些問題在此款遊戲中並不會發生。由於遊戲已經徹底經過中文化了，而且還提供了一個教學模式，讓玩家可以先在教練場之中透過教練的指引來熟悉遊戲的操作方式及一些特殊的功能，就算是第一次接觸這種類型遊戲的玩家，應該都可以在10分鐘之內輕鬆上手；如果在遊戲過程中忘記了該如何操作哪鍵的動作，遊戲還會很貼心的在螢幕上提醒玩家應該要按下哪一個按鍵。看來有了完全中文化的介面以及這麼多貼心的設計，應該可以減低不少新手玩家對此類遊戲的畏懼感吧。



至於玩家最關心的畫面部分，此遊戲可以說是Westwood初次嘗試以自行開發的3D引擎製作而成，相信絕對是在一定的水準以上。Heat在進行遊戲的過程中，畫面算是相當的流暢，在細部的貼圖與光影效果方面，都有相當不錯的表現；要是再加上環繞音效，還有重低音喇叭的話，讓人有一種彷彿置身戰場的感覺。如果要跟現在市面上所有同類型的遊戲相比的話，Heat真的覺得很難分出勝負，因為在畫面上及遊戲內容來講，每款遊戲真是各勝擅場，如果真的要決定玩哪一套，這全看玩家喜歡哪一種故事背景來決定了。





網路[illegible]

現在的遊戲一定都要有支援網路連線對戰功能才稱得上酷炫，當然「叛國者」也有支援LAN及Internet對戰的功能。雖然此款遊戲改成了第一人稱類型，不過在網路連線對戰的部分，並不會比以往的C&C即時戰略系列遜色喔！過去在C&C遊戲系列中的遊戲規則，仍然沿用在「叛國者」上。

遊戲中還提供了多種不同的多人遊戲模式，除了基本的死鬥外，還加入了搶旗戰以及積分賽等等。但是如果玩家已經玩膩了遊戲內建的地圖，想換個場地的話，還可以上網下載新的地圖，甚至還可以下載新的人物模型，不但為遊戲增加了不少的樂趣，還為耐玩度加分了不少。

另外，在多人合作的模式中，玩家們可以自行分為GDI和NOD這兩個隊，彼此為了摧毀對方的基地而彼此競爭，藉由採集泰伯倫晶礦及盡量的殺死對方的士兵、摧毀敵方的建築物來強化自己的實力，聽起來是不是很有趣啊！甚至會比以往即時戰略還來得刺激，趕快號召其他網友共組聯盟，一起對抗邪惡的NOD兄弟會吧！

遊戲護照

GAME PASSPORT



終極動員令

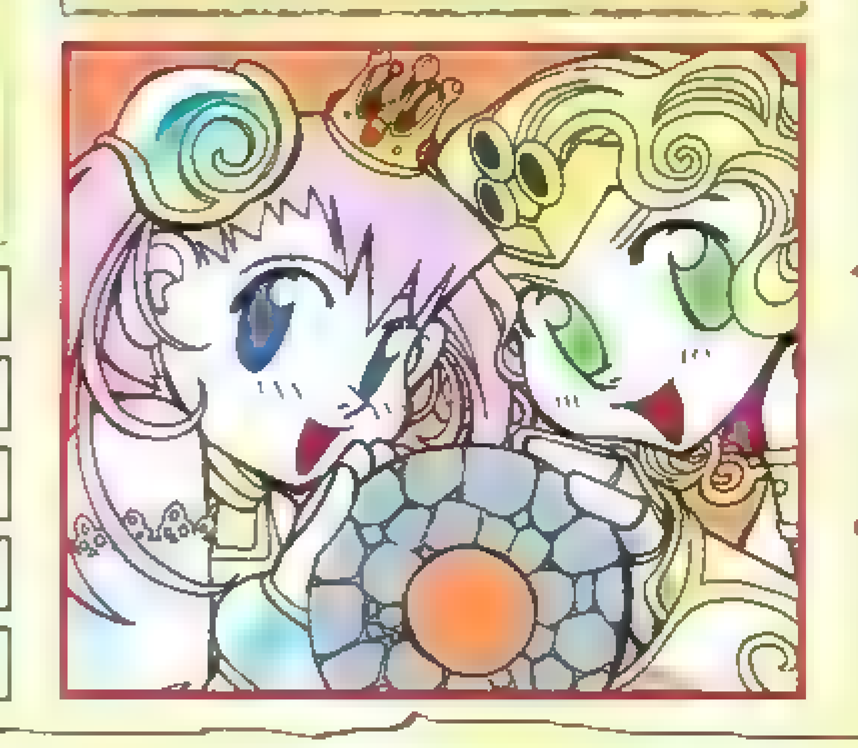
設計公司　Westwood

[illegible]

遊戲類型　射擊

操作	介面簡潔便利，富親和力，極容易上手。
耐玩度	網路連線對戰及可下載新的地圖，讓玩家不停的想挑戰。
劇情	承襲了C&C的故事主軸，任務的內容相當精采
音效	無線電對話及逼真的音效，彷彿真的身歷其境。
畫面	雖然是westwood的初次嘗試，但具有相當的水準。

故事背景承襲了C&C系列的主軸，但是跟遊戲類型跟C&C系列完全不同，讓玩家可以真的進入戰場中參與戰事。C&C的忠實玩家一定不可以錯過；再加上完整的中文化，EA的用心實在值得拍拍手。



騎士－傲骨斯特



魔劍邪神2

這一款PS平台上面的動作冒險大作，終於在PC平台上推出了！這款屬於當紅極一時的第三人稱3D動作冒險遊戲「血魔傳奇」系列之作品，在Eidos公司的努力下，近期在PS2與PC平台堂堂推出第二代作品；而之前的作品「凱恩的傳奇」，在PlayStation平台上推出遊樂器版本時，也在全世界創下四十萬套的超級佳績！這樣子的成績，也算是個相當經典的遊戲了。

在此次故事中，玩家所扮演的主角是吸血魔王凱因〈Kain〉的左右手－拉吉爾〈Raziel〉，卻因權力的牽扯與宿命的左右，讓主角必須面對人魔兩界的糾葛紛爭。劇情中一個謎題接著一個，整個故事就好像一部架構龐大的電影，充滿謎號的過去與未知的命運，就在玩家所經歷的旅程裡，慢慢走向最終的答案與最後的歸途！所以就整個系列故事而言，這應該算是順敘法式的第三部曲。

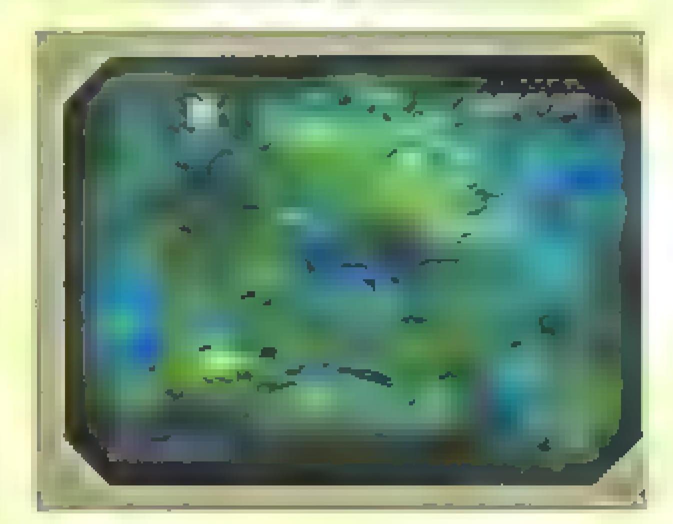
沒玩過前代的玩家，倒也不必擔心會有劇情接不上，無法融入情節的狀況，因為腳本撰寫的獨立性，使本系列以類似影集的做法，個集分開卻又可以連結成一整個龐大的劇情架構與時空背景！這種類似單元劇的方式，就像目前市面上最流行的「哈利波特」一樣，讀者可以從任何一集開始閱讀，都不會有格格不入的障礙，





等到遇見其他部分後，卻又可以把整個故事串起來。

「魔劍邪神2」遊戲以第三人稱視角進行，結合了冒險、解謎及動作等要素，整體遊戲的氣氛營造，也可說是相當的成功，除了過場動畫製作精細之外，遊戲進行中的場景更是考究，以一開始玩家所在位置的大修道院為例，不論是室內的超大幅壁畫、巨大的石雕梁柱、教堂常見的拼裝花紋鑲嵌著描述聖經故事的彩繪玻璃窗，或是修道院中央大型圓穹頂的穹頂圖，還包括了穿戴繁複袍子盔甲的聖女、使用大刀鐮刀砍殺入侵形象的修院戰士，在中古世紀的華麗風格中，因為遊戲劇情之故，卻帶有灰暗的陰鬱色彩，整個遊戲的氣氛營造得相當成功。



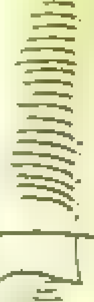
由於主角的身分是吸血鬼，具備半人半鬼的成分，因此可以來去陰陽兩界，穿梭於物質界與靈異界之間。當原本明亮熟悉的物質界，一旦轉換進入靈異界之後，雖然是同樣的場景、相同的地點，卻馬上呈現出不同的味道，朦朧的霧氣、扭曲的建築物，飄行在空氣中的孤魂野鬼，就好像是當場做白日夢一般，誤闖到了另外一個世界。

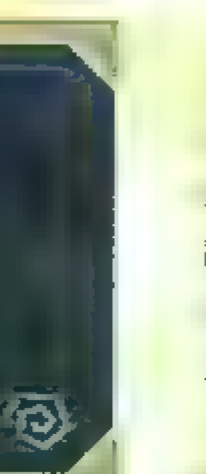


玩家除了自由穿梭陰陽兩界之外，最重要的是，可以利用這一點減低遊戲的部分難度：如身處物質界中快掛了時，其實不用擔心；如果被打掛了，頂多就是失去暫時所有「陽氣」，強迫進入靈界罷了！一但轉換到鬼魂的身分，可以自由利用到處漂流的孤魂野鬼，吸取他們的能量精力，轉化成自身的能源，到時候再找個發出冷冷青光的陰陽兩界交界點，又可以化身成物質界中的一條好漢。

遊戲原本設定的各地儲存點相隔太遠，對於PC的使用者來說，不能隨時隨地存檔，實在是有些不人性，卻能利用主角吸血鬼的特殊身分，巧妙的連結轉化再生的設計；就算在靈界中死了，都可以在最近曾經過並啟動的古圖騰柱底下復活。合理又體貼的方式，讓玩家可以經由自己的行為模式與遊戲個性，自由的選擇，如何在人鬼共憤的情況中存活。

不過這個設計還有更重要的一點，就是可以充分享受身為「史上最強大的吸血鬼」之快感！簡直是橫行在陰陽兩界，見人殺人、見鬼殺鬼，還可以吸取慘遭我們毒手的犧牲者之能量，轉化成我們自身更強大的力量！實在讓人不得不想要一路殺過



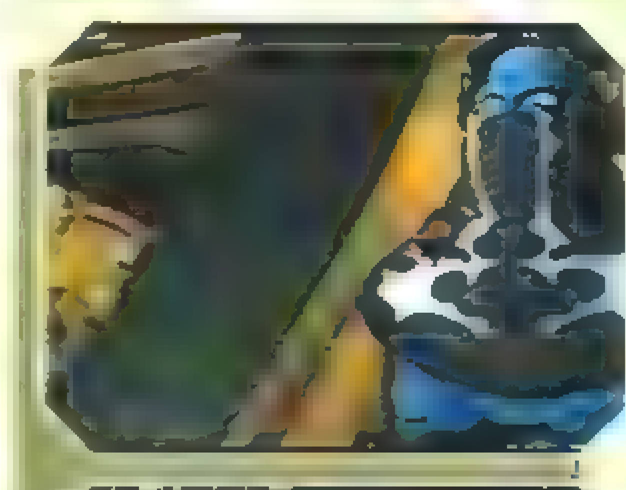


去，管他是不是無辜受害者，誰叫主角是人鬼皆懼的死亡天使呢！

另外就是，除了手上那把可以殺人、當鑰匙、轉換性質的多功能武器"噬魂者"(Soul Reaver)外，遊戲中有許多可以使用的道具武器，可是不像一般的RPG是裝備在身上，而是隨手拿起來就用，比如說屍體旁的大刀、牆上掛的大鐮刀（雖然名字應該叫做戟），都可以拿來修理敵人；關於解謎的成分，也是需要用到手邊的某些道具、或者是拉桿、開關。還有些場景，玩家必須像蜘蛛人般爬上山壁，或者潛入湖底，或者是利用翅膀跳躍、滑翔，甚至變身成鬼魂狀態穿過鐵欄杆。不過玩家不需擔心，因為這些謎題的難度還好，只要是手腳一點，到處摸摸碰碰，是可以很容易解決的

戰鬥當然是這款遊戲的重點啦！雖然鍵盤的設置上，有些設定按鍵相差太遠，不過功能倒是相當實用。比如為了因應自動攝影機的視角模式，在面對敵人時，有自動對焦鈕可以使用，減少許多轉來轉去攻擊錯失的問題。不過，自動對焦啟動時，無法跳躍、滑翔，常常在面對具有遠距離攻擊能力或是整群圍毆的敵人時，會有力不從心的感覺！

主角與敵人在動作上的細膩表現，是這款遊戲相當值得注意的地方。平常不動時，主角還會無聊的扭腰、拉背、轉脖子，而敵人在來回巡邏的大搖大擺、接近時的小心翼翼，發動大招式前的起手式。當啟動自動對焦功能時，主角拉吉爾會自動視距離壓低身子、左右快速游移，便於致命一擊時，用力將利爪插入敵人胸膛的力量感，能讓玩家在殺戮之餘，享受到最流暢的動作表現。





第三人稱視角下面的3D即時貼圖表像，效果極佳，除了壯闊的場景與精細的人物貼圖外。更驚人的是其過場動畫，不但漂亮，而且連對話時候的嘴型都能配合的剛剛好，可不是青蛙張嘴式的馬虎帶過，這點是相當值得敬佩的。

鏡頭自動跟隨的攝影機模式，雖然有相當不錯的表現，可是在狹小區域或牆邊戰鬥時，卻容易造成鏡頭晃動與太過於接近的情形，這對於一款動作遊戲來說，實在是個不能忽視的缺陷。場景沒有視野穿透功能，使得主角拉吉爾背對牆壁時，鏡頭因為限於某些角度，無法穿透牆壁拉遠，而會有整個畫面只看得到主角背部的情形，對於想從正後方觀賞大場景的玩家會有缺憾，這點是相當可惜的。



遊戲護照
GAME PASSPORT

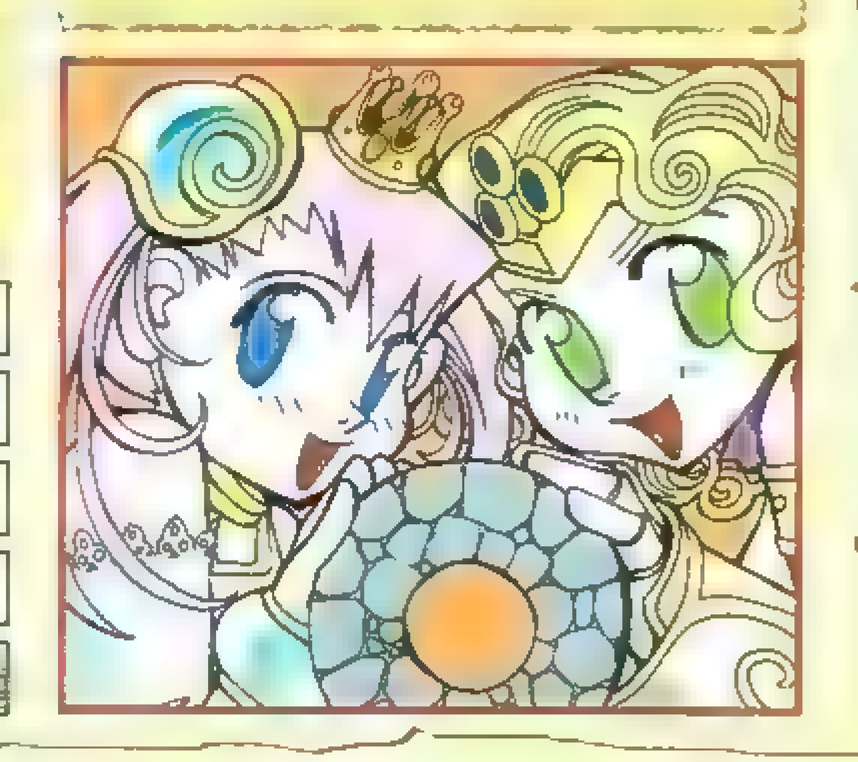


魔劍邪神2

設計公司　EIDOS
發行公司　英寶格
遊戲類型　動作冒險

操作	用Gamepad來玩比較適合，不過鍵盤也還ok
耐玩度	還是動作遊戲，一路殺過去，可是過場動畫不能跳過
劇情	直線式劇情發展，不過架構龐大，故事還算曲折
音效	身歷其境，尤其身處鬼界時更有感覺
畫面	這才叫做3D即時貼圖，宏偉的場景，感動喔！

經典的動作冒險遊戲，喜愛用力殺過去的玩家不能錯過，一流的畫面表現和流暢的人物動作，成功營造縱橫陰陽界的快感，不玩可惜。





E-MAIL信箱 april rache… …@hotmail.com



碧雪情天

古人說「三日不讀書，便覺言語無味……」宋朝名人蘇東坡說：「無竹令人俗；無肉令人瘦。」；小白豬則要說：「三日不玩game，便覺手腳遲鈍...」、「無竹令人俗；無肉令人瘦；無game令人厭。」^^" 老實說，小白豬不僅手腳遲鈍，而且已經令人生厭很久了……正當想著好久沒好好「運動」一下，拿起有點過時又不失人氣的遊戲呆阿伯2，準備再挑戰一次，突然收到這款遊戲的時候，好像是好久沒吃飯的流浪漢一樣，猴急地趕快安裝，然後又很快的看過橫向捲軸式的劇情提要，快速地進入遊戲中，嗯～這是……

「嗯～畫面不錯嘛！操作也很順暢，沒有任何窒礙難行的感覺。」心裡正想像電影「食神」裡的好姨般大力地誇讚它幾句時，遊戲中的男主角離開了村莊，開始進入戰鬥狀態。這時，遲鈍的小白豬還沒發覺任何異樣，輕輕鬆鬆的打死了幾隻怪物，正想著自己還是寶刀未老時，將介面一個個按鈕看看，「嗯～紙娃娃系統，只要用拖拉點的方式，就可以輕鬆換裝備及使用物品……」接下來則點開了角色的屬性欄，「嗯～等級提升後可以得到5個屬性點，自己決定比例分配到力量、敏捷、體力、智慧四個部份……」

各位玩家看出個所以然了嗎？當時的小白豬真的還是沒看出來，直到點到技能樹這個功能，我才恍然大悟……「這不就是……」，這時的我彷彿被雷打到，背後有一隻龍飛空飛起



原來這款遊戲是屬於「Diablo like」，嗯～應該這麼說好了，簡直是呆阿伯的中國古裝版，難道Blizzard搬到大陸啦？

為什麼小白豬要這麼說呢？其實，小白豬是個無可救藥的哈日族，不但穿著要像日本人、聽要聽日本歌、玩game也要玩日本製，最近還開始學起日文來，所以嘛～大陸製的遊戲小白豬很少玩，不過這款「碧雪情天」，讓我對大陸遊戲完全改觀。雖然在遊戲的整體設計上，像是介面、系統、技能樹、物品、迷宮的設計，甚至連快捷鍵都完全仿效「暗黑破壞神」，但它沒有「東施效顰」那種醜人多作怪的感覺，也沒有到「青出於藍勝於藍」的地步，不過卻有「蕭規曹隨」的味道在，彷彿是呆阿伯已經訂出一種模式讓後人跟隨的樣子。小白豬對這種模仿的遊戲並不會以否定的態度去反對，相反的會以另一種鼓勵與期待的態度去審視。

遊戲製作公司要模仿一款知名遊戲的原因，不外乎是以市場面及製作面兩方來考量。首先是若之前已經有成功的先例存在時，照這樣的模式去





製作風險比較小；再者又不用花很多時間去設定角色扮演遊戲中最麻煩的數值資料及系統，所以乾脆模仿比較快。但是反過來想想，如果模仿的是一款知名遊戲，相對地可能會受到很多玩家的反對及抵制聲浪，這也都是製作公司必須面對的問題之一。所以以小白豬的角度來看，創意模糊這家公司還真有勇氣。其實大陸有很多遊戲公司也都是遵循「古法」（成名遊戲的設定）釀造，但是品質卻參差不齊。

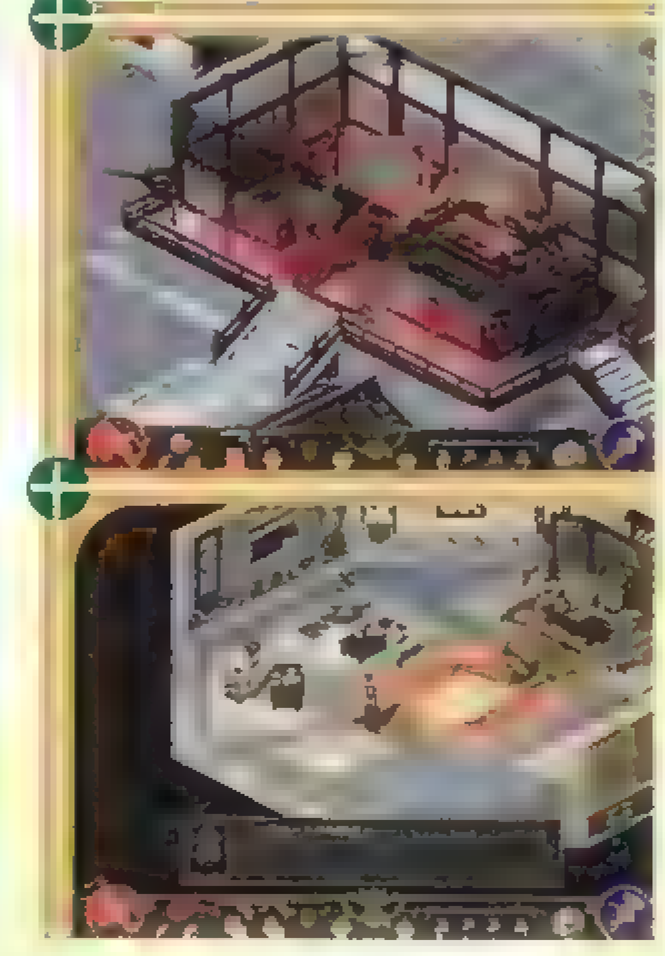
這款遊戲雖然在大部份的設計上模仿呆阿伯，但還是有些自我的風格存在。首先在操作上，「暗黑破壞神」是一人玩到底，偶而可以僱個傭兵來幫忙，而「碧雪情天」可達三人同時

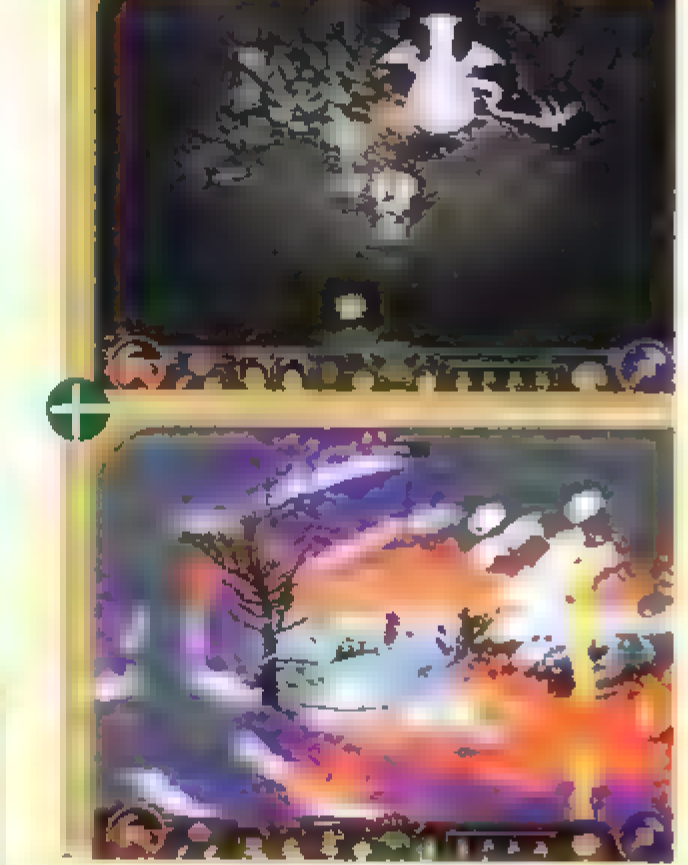


作戰，但是一次還是只能操作一人，其它人只能以跟隨的方式陪同作戰，所以在操作時，兩個人還好，三個人的時候就很難顧及他人的生死：只要怪物一多，一個不留神，很容易就會掛掉一人。像小白豬因為手腳變遲鈍了，剛開始的時候一個不留神，另一人就被掛了，彷彿「南方四賤客」裡的阿尼一樣常常被掛掉；幸好有復活藥這個設計，可以不用死掉重來，還要撿屍體。雖然角色可以靠藥復活，但是沒有可以飛回村莊的設計，離開時就必須好好準備好裝備及道具，而且因為每人能帶回去的東西有限，如何慎選留下的物品也是一門學問。

「碧雪情天」中的主要角色都有自己的性格，雖然著墨不多，但是還算是個小小的特色；再者，在畫面的描繪上，小白豬給予極高的評價。不論是宮庭或是小村莊，在外觀及內部擺設都有經過考究，到了塞外的風光，也與中原的景緻有極大的不同，當然人民穿著也不一樣，可以看出製作公司在畫面上所下的苦心。

在畫面的用心上，還可以從另一個地方看出來：在角色的技能上，內功、戰鬥技巧、心法加魔法等共有近50種，幾乎每一種在施展時都有動畫出現，不只如此，當二個角色同時施展時，畫面可是非常驚人的。不過還是會有遲緩的現象出現，而且當所有角色同時施展大範圍法術時，很容易因為過於混亂，看不出敵我的位置（因為同時怪物數量也很多）而導致半滅甚至全滅，玩家不可不防！





如果要以一句話來描述這款遊戲的話，它確確實實是個「Diablo like」的遊戲。但是如果拋開既有成見，仔細的去玩一遍，還是可以發現它一些不錯的設計與表現。不過，最後小白豬還是要說幾句，中國人實在很聰明，尤其在模仿上的功夫簡直是無人能比，但是既然可以模仿得這麼好，就表示有一定的實力；既然如此，為什麼不願意再多花點時間與腦力去創新，總是跟隨別人的成功模式，永遠追逐成功者的腳步？

遊戲護照

GAME PASSPORT

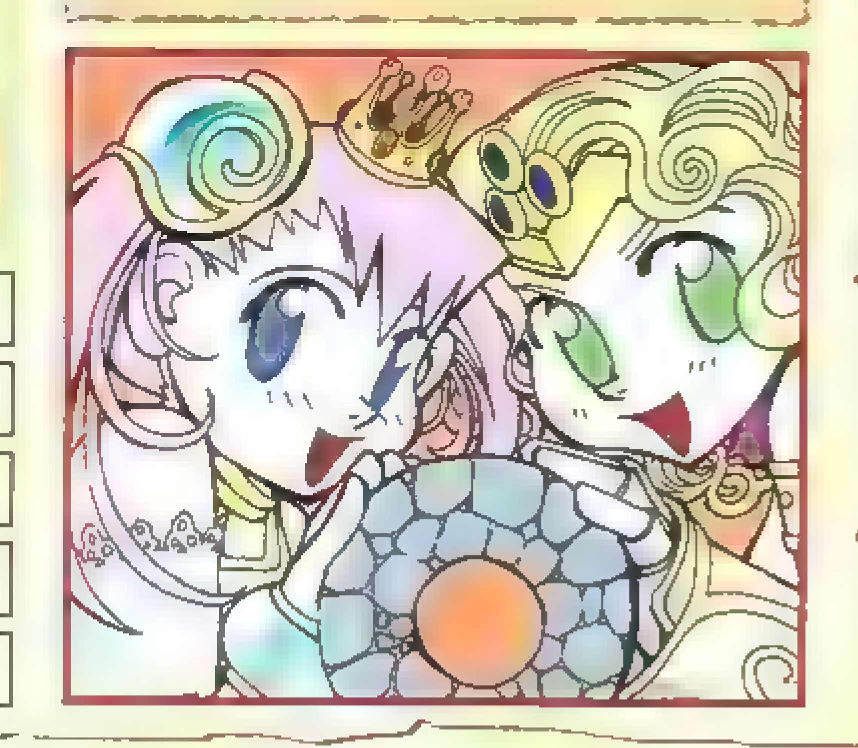


碧雪情天

設計公司　創意鳳翔
發行公司　英寶格
遊戲類型　動作角色扮演

操作	操作完全Diablo like，容易上手而且平易近人
耐玩度	頗富遊戲性，但是模仿程度過高，失去自我創意。
劇情	劇情及遊戲內容節奏明快，但是內容稍嫌牽強
音效	背景音樂頗具味道，頗為動聽　音效較為單調
畫面	以中國傳統為背景，場景考究細緻；魔法也極為生動。

先撇開模仿這一點而言，它是款頗有水準的遊戲，但是因為模仿名作的關係，使得本身的特色無法彰顯，但還不失為一款好玩的遊戲。



聖獨角獸騎士團
騎士—Heat
E-MAIL信箱 guslin.tw@kimo.com.tw

夢幻房車賽



能夠駕駛著夢想中價值不斐的超級夢幻跑車，在世界各大知名城市的街道上奔馳，我想這一定是很多熱血男兒畢生的夢想吧！現在Activision公司透過了先進的電腦3D技術，讓你能夠有機會實現這一個夢想：一面駕駛著名貴的跑車，一面欣賞街道兩側的風景，這是件多麼愜意的事啊！

多款名貴的跑車

在此款遊戲中，提供了許多你可能一輩子也買不起的超級車種，包括了Lotus M215、Callaway C12、Fioravanti F100、Pagani Zonda C12-S、Vision CTEK K/2、Bertone Pixster、Rinspeed E-Go Rocket、Saleen，還有Pontiac Concept GTO等跑車，每輛跑車的造型設定完全依照真實車輛的設計。我想除了Lotus之外，大部分國內的玩家可能都沒有聽過其它的跑車，不過這些跑車在國外可都是馬力十足驚人的Super Sports Car。在遊戲中的所有車輛總共分為A、B、C三級，當然在遊戲之初，玩家並沒有辦法可以直接駕駛A級的車輛，必須在玩家成功的通過遊戲中的重重考驗，遊戲才會讓你登上這些A級跑車的駕駛室。





設計一款與眾不同的超級車

遊戲中提供一種「汽車設計工作室」的特殊模式，讓玩家可以挑選遊戲中的任何一部車種加以改裝，可改裝的部分除了可以變換車身顏色之外，還可以更換輪圈、後視鏡、頭燈及擾流翼的形式，甚至還可以為自己的愛車取個帥氣的名字。在設定完成了車身的外觀之後，玩家就可以藉由參加賽事，贏得比賽所獲得的積分來調整你愛車的基本屬性，包括了極速、加速能力、煞車能力及操控能力，而這些屬性將會影響到跑車在賽道上的表現，玩家可以依自己的需要以及駕駛的風格來為自己的愛車進行調校，逐步地將你的愛車推往Super Car的地位。



世界知名的跑道

有玩過PS平台上GT系列的玩家，應該對於此款遊戲中的賽道並不會感到陌生，此款遊戲中的賽道有許多都跟GT系列的跑道相似，它們全都位在世界知名城市的大街上，遊戲提供了7座不同的城市，這些街道分別位於倫



敦、洛杉磯、摩納哥、慕尼黑、巴黎、羅馬及位於義大利北方的都靈，每個城市中的跑道還有多種跑法，所以可供玩家駕駛的路線就高達了23種，不但提高了不少的耐玩度，也增加了不少的困難度，而且設計小組也企圖以先進的3D引擎，重建各個城市街道的風貌。舉例來說，光是在羅馬的跑道，就有三條不同的路線可供你選擇；而當你在羅馬的街道上奔馳時，玩家還可以看到圓形競技場從身邊急速掠過。

多種遊戲模式

遊戲中提供了四種遊戲模式可供玩家選擇，包括了冠軍賽、快速比賽、時間賽及一對一的挑戰賽。冠軍賽之中還包括了兩種模式：自訂車種冠軍賽及指定車種冠軍賽。在自訂車種冠軍賽模式中，玩家就必須利用之前提到的「汽車設計工作室」模式，打造一部自己的比賽專用車，並且用設計出來的愛車在一系列的賽事中獲得勝利，這一點和GT系列蠻像的，可惜玩家能夠修改的項目以及選擇並沒有像GT系列一樣多，這真的是美中不足的一點。

快速比賽就是一般的大型機台模式，可以讓玩家自行挑選比賽車輛（也可以使用自訂車輛）、比賽跑道，然後立刻進行比賽，在這個模式之中可以讓玩家熟悉每個跑道的特性，好讓你在冠軍賽模式中獲得更好的成績。至於時間賽的部分，則是能夠記錄下玩家在跑道上創下最短單圈記錄的比賽模式，有點像是讓玩家在試車。在時間賽裡不會出現其它車輛，整個街道上只有你自己的車子，玩家可以向自己的紀錄挑戰，將愛車的性能發揮至極限，並且磨練各種過彎的技巧，這樣才可以在冠軍賽中痛宰電腦。

在一對一挑戰賽模式中，經由上下分割畫面，你就可以在同一台電腦上享受和朋友互相競爭的樂趣，雖然畫面分成了上下兩半，但是對畫面的流暢度影響並不會很大，就算在大雨中兩台車同時競賽，絲毫也不會影響遊戲進行時的畫面品質及順暢度。



精美的聲光效果

遊戲的製作小組使用了功能強大的3D引擎，可以讓玩家從電腦螢幕上感受到建築物從兩旁呼嘯而過的震撼感，也真實的呈現了世界各大知名城市的美景及真實的車體表現，透過了可切換的攝影視角，讓玩家能挑選適合自己駕駛習慣的視角來進行遊戲。此外，強大的3D繪圖，將雨天地面因潮濕反光的效果、天空中飄浮的雲朵，或是車體的鏡面效果，都表現的相當理想，尤其在雙人對戰時，更能顯現出這款3D引擎的強大功力。



在賽車遊戲之中，有好的音樂及音效，更可以為遊戲進行時增加不少刺激感及臨場感。遊戲中的立體音效，可以讓玩家透過引擎的怒吼聲浪，得知其他車輛正打算從左方或右方超過你，所以，玩家不只可以透過眼睛，還可以透過耳朵來感受所駕駛的車輛的周邊環境，再加上遊戲背景配上了動感十足的搖滾樂，更讓比賽進行的過程中添加了不少的戰鬥氣息。

美中不足

遊戲中的車輛雖然種類不少，但是可以提供玩家改裝的項目並不多，而且Heat在操縱完這些車輛後，覺得每部車的操縱感都差不多，感覺每部車好像只有外殼換了一下，還有加速度不太一樣而已，遊戲中並沒有特別強調每款車型操縱上的差異。而且車輛操控上的物理特性並沒有做得很明顯，像是一般的駕駛及在過彎時的物理表現，幾乎都沒有一般賽車遊戲來得講究，或許這款遊戲的設計重點只是在於畫面上吧！

雖然在遊戲的背景畫面及車輛的貼圖都相當的精細，流暢度也有一定的水準，不過很可惜的是，車輛和跑道的結合做得不是很理想，感覺車輛不像在跑道上跑。另外遊戲並不支援Internet及Lan的對戰，想要進行對戰的方式，也只有進行一對一的競賽模式而已，也不像NFS系列可以下載新的資料放入遊戲中，這對遊戲的耐玩度都有很嚴重的影響。

遊戲護照

GAME PASSPORT

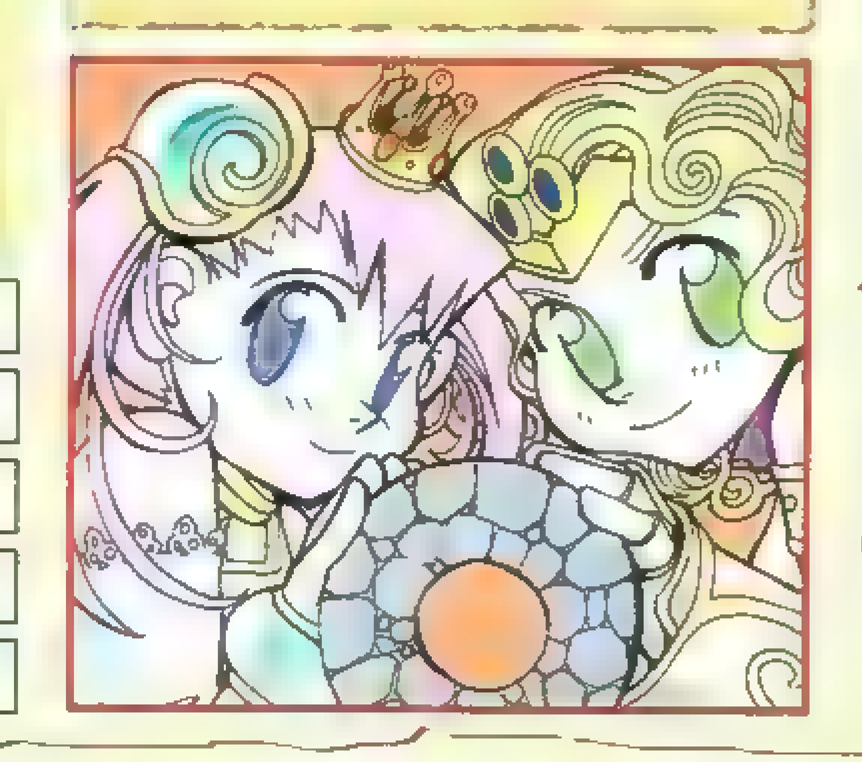


夢幻房車賽

設計公司：Activision
發行公司　松崗電腦
遊戲類型　運動

操作	裝備Gamepad或是方向盤比較適合，不過鍵盤也是OK。
耐玩度	多種跑道及多種比賽模式可供玩家選擇
劇情	我想這遊戲用不著劇情吧？
音效	立體聲讓玩家有身歷其境的感覺。
畫面	漂亮的3D貼圖，尤其各國風光完全呈現，不錯喔！

漂亮的畫面，可惜車輛操作的設定過於簡單，相當適合一般初學者的賽車遊戲。耶……現在這個時機沒有連線功能，似乎說不過去喔！



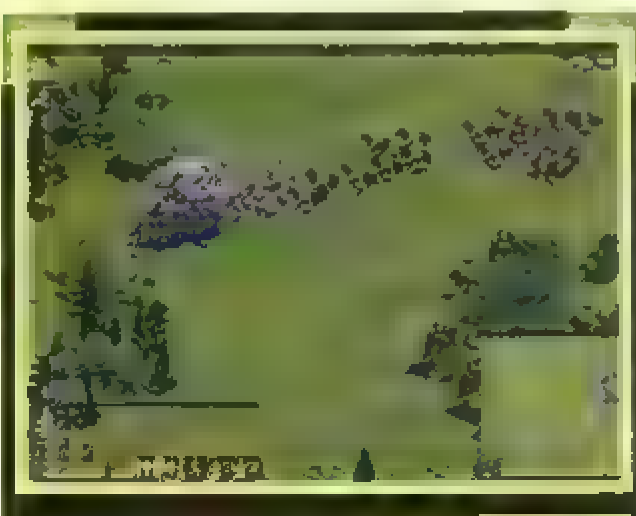


哥薩克—征服與榮耀

《哥薩克戰爭》是CDV公司所出品，由大宇資訊代理進入台灣的歐陸軍事戰爭大作。這是一款相當有內涵與震撼力的遊戲，對於17、18世紀的歐洲戰爭有著精采的描述。遊戲的背景在17、18世紀，正是火器、槍彈取代傳統戰爭的時候，因此資源除了一般常見的黃金、木材、石頭、食物之外，還多了煤、鐵兩種資源。時代背景設在工業革命的《哥薩克戰爭》，其中許多科技的升級即是需要大量的煤、鐵資源，尤其是火槍、火砲等武器的研發、升級。遊戲的資源均可透過科技的提升而增加產量。

在這麼多即時戰略遊戲的競爭之下，要能夠生存下來當然要有一些過人之處。如同一般的同類型遊戲，《哥薩克戰爭》同樣具備有多人連線和單人遊戲的功能。在多人連線方面，除了一般的死鬥模式之外，《哥薩克戰爭》提供了一個不同以往的選擇模式—歷史戰役，此選項會告訴玩家一些歷史戰爭的情況—三十年戰爭、七年戰爭、西班牙王位繼承戰爭和北方戰爭，玩家可以選擇其中的一個戰役加入。加入一個戰役之後，遊戲會對提供此戰役之發展情況的詳細資料，包括哪些軍隊加入這個戰爭，在歷史上是由哪一方獲得勝利，讓玩家判斷選擇加入哪一方、為誰而戰等等。

在單人遊戲的選單內容，可說是相當豐富，玩家可以選擇各個不同的知名歐陸歷史戰役來進行遊戲，遊戲對於戰爭的介紹內容也相當詳細，其中更有教育意義的是"百科全書"這項功能，提供了17、18世紀之時，所有發生在歐洲的著名歷史事件的詳細資料，絕對能迎合喜好歐洲歷史的玩家。《哥薩克戰爭》可以選擇的國家不算少，而且每個國家的村民和軍隊都有不同的特性及各種可用的武器，因此熟記每個國家的特性就是獲勝的不二法門。





路易王玩過的即時戰略遊戲之中，《哥薩克戰爭》的畫面尤不能稱得上優秀，雖然與《世紀爭霸》、《世紀帝國II》同樣是3D的畫面，可是在人物與交戰畫面的精細度方面，並沒有表現得相當好，不過遊戲裡建築物的設計與繪圖卻十分地細緻，每個國家的建築都有不同的風格特色，因此全部相當養眼，整體畫質非常細緻自然美觀。地面上的石頭和樹木的設計更呈多樣化，不但每個地方的樣子不同，甚至在樹木之間還有小水池的裝飾，相當可愛。

在音效及音樂方面的表現則各有優缺點。遊戲進行的過程中，可以選擇是否以隨機的方式播放音樂，但是路易王比較對另一項功能感到相當特別貼心，那就是"只播放本國家音樂"，這些不同的樂風讓玩家在遊戲的進行過程中，更能體會到所選擇國家的民族特性與風格。可惜在音效方面卻令人感到相當失望，音效的種類並不多，甚至在點選村民及軍隊的時候，他們全都悶不吭聲的，感覺好像沒有在運行。而在交戰過程雖然有炮火的音效，但是卻不如《世紀爭霸》、《世紀帝國II》有那種立體的臨場感，戰士們常常死得無聲無息，算是一大缺憾。







熱鍵功能在《哥薩克戰爭》中可以說是十分缺乏，無法隨時選到特定的建築物或是隊伍，也沒辦法立刻找出閒置中的村民，大部份必須靠滑鼠

來移動點選；對於即時戰略這種以時間換取勝利的遊戲模式來說，實在是缺少了一種臨場的緊張感。

時代演進是即時戰略遊戲必備的一項功能，時代演進的速度愈快，所擁有的科技、武力也就愈強大，當然勝算也愈大。但是把遊戲時代背景定在17、18世紀的《哥薩克戰爭》，卻只有一次的時代演進，那就是從17世紀演進到18世紀，而軍種與建築物也沒有多大的變化，只多了一項新的建築物—18世紀兵營，在這可以生產18世紀的新兵種，但是種類並不多，對於喜歡以新科技、武器來征服敵軍的玩家來說，這點可能會相當無聊。

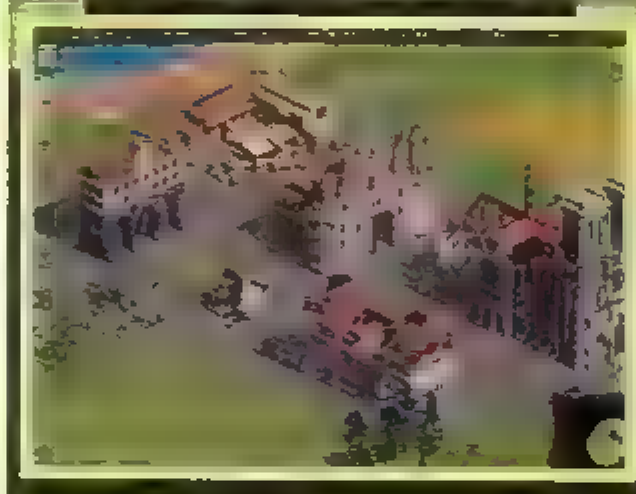
就"單人遊戲"來說，《哥薩克戰爭》的難度比起其他的戰略遊戲，算是稍微偏難，除了熱鍵功能不足的這項原因而導致速度比不上電腦之外，其各種科技的研發與軍隊的訓練，所耗費的資源都相當龐大，對於



新手來說，在還沒有建構好足夠的軍力來保衛自己的國家之前，敵軍就可能派出為數並不多的軍隊，將你的建築物、村民和無人看守的大砲『佔領』。『佔領』正是《哥薩克戰爭》中特殊的攻擊方式，當敵軍進入了本國的城牆，也可以佔領或是攻擊無人防守的建築物、農民、大砲，一次讓敵人措手不及的突擊，可能要比發動數場勝利的戰爭要更為有效，但若受攻擊的是玩家本身，可能使整個情況變得相當棘手。

《哥薩克戰爭》還有幾種比較特殊的功能及建築物，玩家可以藉由市場將多餘的物資以不同比例交換所短缺的資源，而比例也會隨著物資的多寡而改變，十分真實。外交中心是用來僱用傭兵的場所，這種方式只需黃金就可以最快的速度建立起足夠的軍力，但所需的黃金也為數不小，這就是玩家需要仔細斟酌的地方了。

另一項人性化的設計，所有的村民、軍隊，隨時都需要食物的供給；建築物及城牆，也需要石頭來維持，大砲、軍艦及炮塔的攻擊也會消耗各種不同的資源，所以資源將不斷的減少，一但食物用完，村民會逐漸餓死；黃金用完，軍隊就會發生暴亂；煤礦和鐵礦用盡，射擊單位就失去了射擊能力。還有一點比較特別的功





能，就是軍隊的編制，一隻軍隊需要一個軍官、數名樂師（每個國家不同，有鼓手和風笛手）和36個相同的單位，這些都是比其他的即時戰爭遊戲要為繁雜的地方。

這是一款歷史資料價值大於玩樂的遊戲，雖然細緻的建築物設計充滿了各種不同國家的風格，但是對於一般即時戰略遊戲該有的速度及時代演進卻十分匱乏，整體的感覺也缺乏臨場感，無法令玩家深刻的融入遊戲之中，只推薦給對該時代戰爭背景有興趣的玩家。

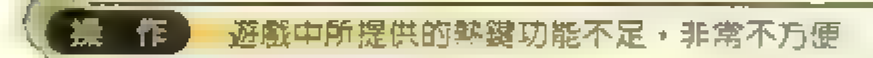
遊戲護照

GAME PASSPORT



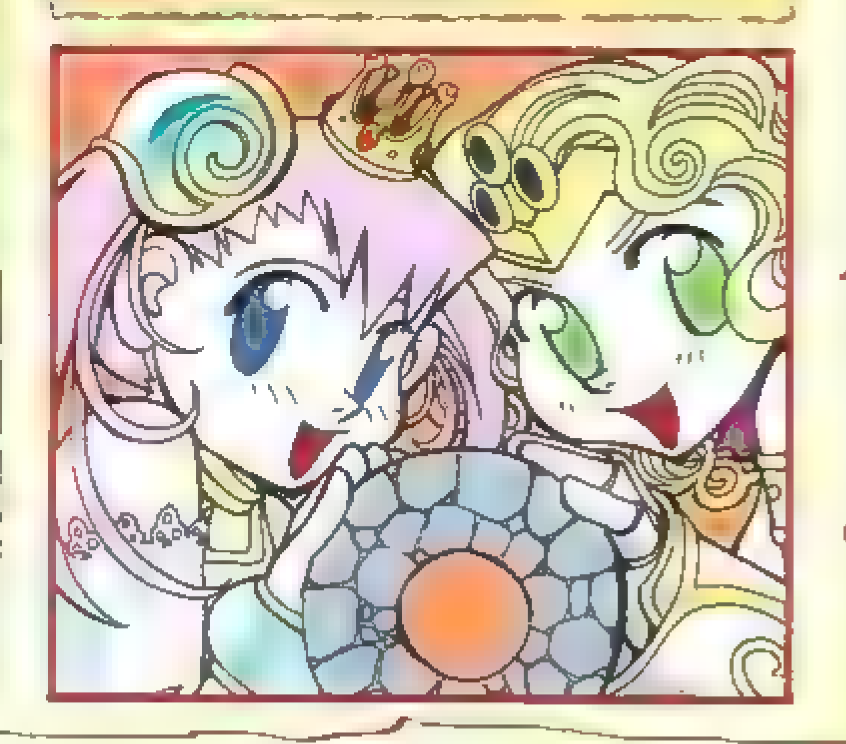
哥薩克

設計公司	德國CDV
發行公司	大宇資訊
遊戲類型	即時戰略



操　作	遊戲中所提供的熱鍵功能不足，非常不方便
耐玩度	軍隊的種類太少，時代演進有限，容易感到乏味。
劇　情	遊戲中將歷史背景劇情的介紹，相當豐富。
音　效	音效缺乏臨場感及震撼力，但音樂方面表現不錯。
畫　面	人物不夠細緻，但是地圖及建築物方面非常有特色

對於喜歡歐洲大陸歷史的玩家來說，《哥薩克戰爭》是一個不錯且值得一玩的大作，但是對於追求時代演進速度、科技及軍事發展的玩家來說，可能無法從中找到樂趣。



模擬市民 資料片 歡樂假期



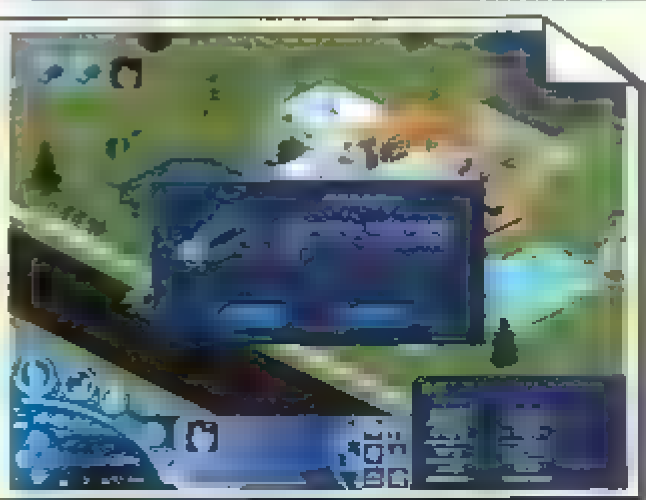
歡迎再度享受玩紙娃娃的樂趣！或者該說是，再度品嘗奴役他人的快感呢？「Maxis」再度以資料片「歡樂假期」的推出，為「模擬市民The Sims」製造更多的歡樂物件！讓你的喜怒哀樂隨著你的市民起伏不定……

自從年初推出「模擬市民之歡樂派對」後，模擬市民的熱度再度被炒起來，遊戲網站討論區也展開熱烈討論，各種不同的玩法再出，大家討論得不亦樂乎；事隔半年，EA繼續趁勝追擊，再推出「歡樂假期」，打算讓THE SIMS迷繼續沉迷在虛擬的生活世界中，欲罷不能……

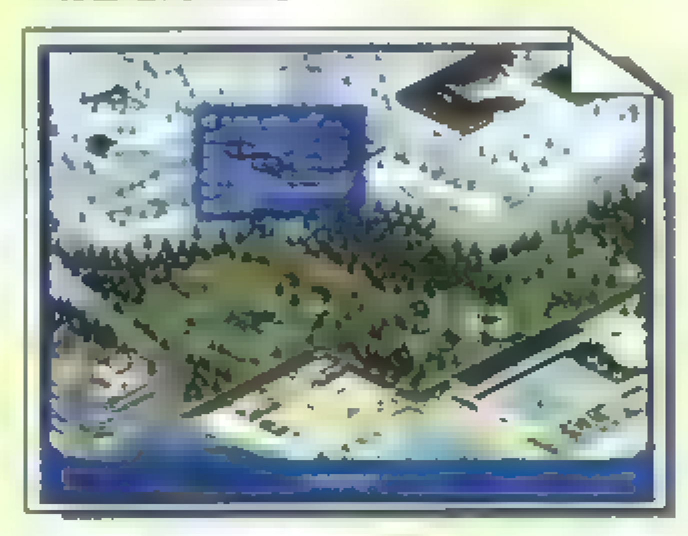
這一次的「歡樂假期」想當然爾，就是要讓你的小人兒們，除了市中心的約會場所之外還有郊外踏青的好去處。可以全家出遊，可以邀喝好朋友，同樣的，也可以在那裡建立社交關係。

這些郊外踏青的好地方，包括有公園、露營場、森林音樂場、陽光沙灘海岸等，除了熱帶風情，還有高處雪地的風光，玩太高興想要住宿，也有小木屋、渡假旅館可供過夜休息，





或是體驗一下愛斯基摩人的生活方式，來住住看冰屋吧！而且為了因應這些遊樂設施，市民的動作有更多元的表現，像滑雪和溜滑板的動作、打排球的動作，都十分豐富多變。只是奇怪的很，為什麼去到哪裡，市民都還是喜歡去打電動？而且只要一選擇市民喜愛的興趣之後，就勢必得等到市民自己累了才肯停下來，這樣的AI實在是有點奇怪……但是玩家自己可能已經先睡著了



除了住宿是一項很新鮮的體驗，在這些遊樂場的玩樂方式也大為不同，雖然相同的有租借器具、滑冰、溜滑梯、打雪仗、射箭場及野餐，不過在住宿上和景點風格上就不相同了，在遊樂場也要小心遇到騙子假扮成大偶前來扒錢，或是愛惡作劇的小孩跑來搗蛋。當畫面出現將前來對主角執行某一動作的人物，不懷好意時，苗頭不對就要趕快先閃人哦！免得主角的美好假期還會被搞壞心情。除了可到一兩個景點選購適合當地氣候的服裝外，多了很多紀念品的選購櫃檯，以及主角去住宿旅館時，可以累積社交兌換贈品。另外主角要是去租用金屬探測器來搞搞地下，將會在假期中獲得最大的樂趣，並且藉著探



測器發掘出特殊的紀念品，讓主角可以回家擺放在客廳或書房裡的書架上，日後可以慢慢回憶。有些購買回來的紀念品，還可以讓市民用來建立人際關係的手段，當與對方的感情到達一個程度，指向對方會出現送禮的選項，這時候在選擇適當的禮物送給對方，肯定會讓對方心花怒放！

有玩過「模擬市民」的玩家一定知道，模擬市民們最需要社交和娛樂，才能讓生活和工作獲得最大的幫助，兩方面都滿足，進而心情很好的市民們，才可以在工作上有較快升職的機會，在社交上才不容易得罪人、失去朋友。但是娛樂與社交兩方面似乎越來越不容易滿足市民了，這表示和精力和民生相關性的問題上有更平衡的表現，也代表，玩家要更注意各方面均衡的條件，否則市民就會不給面子的當街灑尿、得罪別人、睡在路



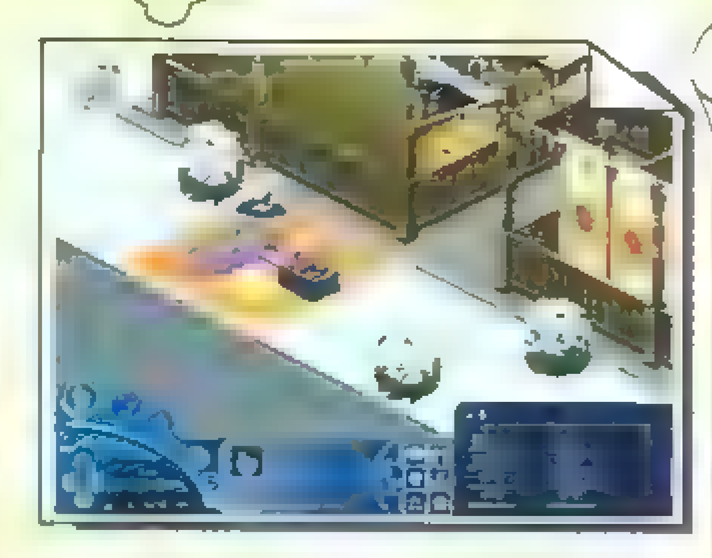
邊，做出有損市民尊嚴的事情。沒時間、沒精力舉辦宴會，馬上致電給派對辦理人，由他來全權幫你的市民自責，而你的市民只要跟人到處哈拉就好囉。雖然這樣說起來很簡單，但是市民之間的溝通似乎難度提高許多，好不容易與對方建立好一點關係，但因為一時的調侃，一下子就又讓之間的關係指數降為零，甚至是負數值！在外交活動上的難度的確是有點給他難搞，但是人際關係在歐美觀念中，又關係著你的前途與大好美景，也因此在遊戲裡，若你想要趕緊升官發財，還是要多辦幾場宴會，拉民情之後，才能證明 錢員難勝



在「歡樂假期」這一作當中，人物的介面也有改變，多了一個「興趣」的解說。讓你了解你的主角對什麼樣的話題最有興趣，在社交的時候，就可以觀察他/她在與人對話時，誰的話題最能與他/她match，以後就常常去找那個最談得來的人聊天就對啦！不能當面約會也可以透過電話，來達到約會的娛樂和社交經驗。

市民的家裡有更多物件的提供，為了就是要讓市民更快樂，觀察一下他對房間的滿意度，一把房子蓋好的時候，他也會馬上對他對房子內裝潢的設備顯露出喜惡。動線方便、光線充足、藝術感十足的房子，才能讓市民們生活愉快，朋友也常來。

雖說在之前出了在「非常男女」資料片安裝合併中，發生也無法與win



2000版本相容的狀況，還是必須重新使用win 98才能執行遊戲。不過接下來的兩片資料片：「歡樂派對」與「歡樂假期」，似乎是沒有這些現象發生，而且「非常男女」好像也有更新檔釋出，畢竟微軟所開發的幾乎已經是眾所使用的介面，而且更新速度之快可能遊戲出生的時候都趕不上。不過遊戲最大的危機，就是在介面相容性的問題與大眾硬體執行的能力上，因此要是發生了無法相容的窘境，那這款遊戲大概也難逃被批評或打入冷宮的命運了吧！







遊戲護照

GAME PASSPORT

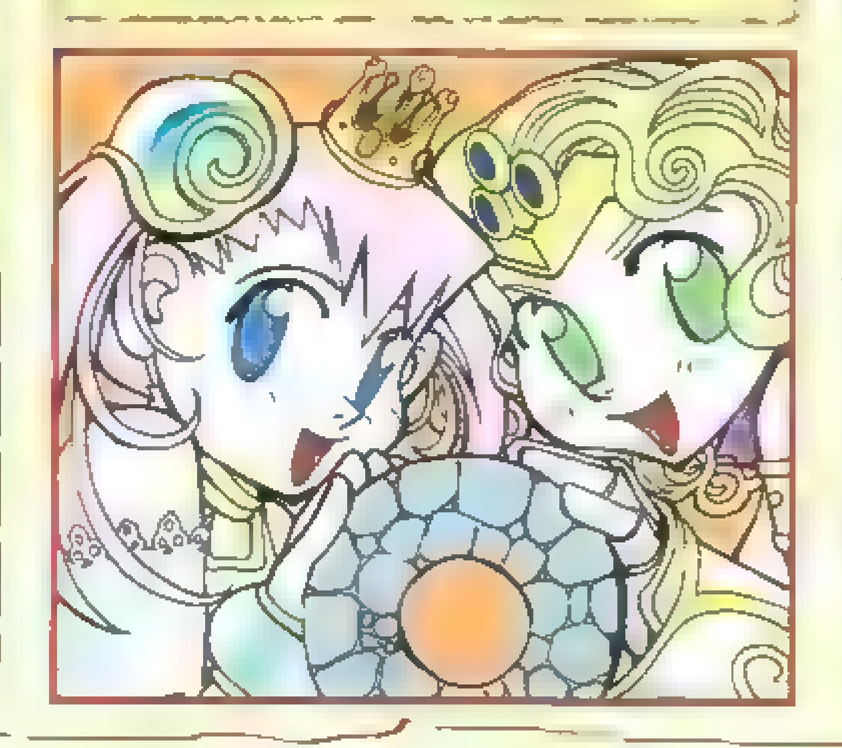


模擬市民

設計公司：Maxis
發行公司：美商藝電
遊戲類型：模擬

操　作	簡單易懂的動作指令，幾乎不用動滑鼠就能搞定，
耐玩度	玩久了會呈現呆滯狀態，慢慢昏睡⋯⋯
劇　情	劇情彈性變化，完全看玩家要怎麼控制自己的市民。
音　效	動作都有其代表聲音，可以比較與真實世界的差异
畫　面	色彩的豔麗和場景設計更具生活的真實性

對於喜歡簡單的遊戲玩家，可以每次都用不同人物來開拓新的體驗。對於老玩家則是有新的話題與物品可以體驗；未曾玩過的玩家則可以一次購足此系列所有的遊戲來過過戲癮！





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種 一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部分須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@sam.com.tw即可。

圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

網路創世紀 (UO)

絕地大反攻－收復Minoc城作戰爭

Formase aikawa-nanase 鋒火

漫遊者/痞子吳
30P/300S



夜市被取消的怨恨是很可怕地

下過小雨的週末，空氣明顯感覺起來並沒有那麼乾燥了。一個人在平靜無波的海上釣魚，身旁只有最忠實的夥伴Betrayer陪伴著我。原本昨天在Minco城都會定期舉辦阿福最大的商業活動－－夜市，但是由於黑剎王的手下全員出動攻城，所以夜市逼不得已只好取消了。





OCCCCD，喔喔～此時好友庫洛洛傳來訊息……

■：團長，今天晚上有大事要發生了！

■：喔～什麼事值得你這樣大驚小怪？

■：由於最近黑剎王的行為實在是太囂張了，他們不但攻擊城市而且還亂殺無辜的平名百姓。所以赤刀盟主Beholder Blade發佈訊息，號召全阿福的聖者在今晚9:30於UOR的Magincia城銀行集合，出發去掃蕩Minoc城的黑剎王軍隊，奪回屬於我們的「夜市」。

■：喔！

■：所以我才來問團長，我們幻影旅團13r也要一同參與這場聖戰嗎？

■：雖然我們是強盜，但是我們盜亦有道，偶爾也要做點慈善事業，所以今晚的活動13r也會參與的。

■：嗯！

[illegible]的[illegible]

離開了海上回到家，我拿起了盆栽仔細的觀察，看看我可愛的小植物長得好不好，有沒有長蟲生病等等…天呀！都已經那麼細心地照顧它了，居然給我長蟲兼發霉*_*。趕緊拿瓶4級毒藥來替它殺死害蟲，再替它澆瓶濃縮大蒜汁除霉菌。呼～這下應該就沒事了。

換上戰士角色正在清點晚上要使用的武器彈藥時，才發現到紅箭已經剩不到100枝了，現在才去買箭的話，恐怕一時之間沒辦法購足晚上使用的量，看來只好去老地方拿了。傳送魔法咻的一聲，我來到史卡拉山城郊外的遊俠營區。Good morning，may I help you？這些遊俠熱情的詢問我是否需要幫助。我直接二話不說，下馬喊了聲All Kill，不消30分鐘這裡便屍橫遍野，而我的包包裡也多了2000多枝紅箭，hahaha。沒辦法，誰叫這些NPC身上有我需要的紅箭呢（人在做天在看，旁邊還有一隻豬親眼目睹我的罪行）。

[illegible]

晚上9:00時，我到達了預定集合的地點B城公用月門，不久後朋友們也陸續到達了，目前離赤刀盟主所說的時間還有20分之多。雖然時間還早，但我們還是決定提早前往Minoc拯救那些被黑刺王荼毒的善良居民們。

一到達Minoc後，前方不遠處便傳來陣陣刀劍交擊的聲音，原來有其他的聖者比我們還要早到達這裡，話不多說馬上加入戰局。經過了數十分鐘的激鬥之後，雖然有一些聖者不小心趴了下去（我也是其中之一*_*），但是看到了遍佈四處的黑刺王大軍的屍體，我只能說這一切都是值得的呀！



我們成功的將Minoc從黑刺王手中奪了回來，原本害怕得躲在房屋裡的居民們，此時也大膽的走了出來，向我們不停的道謝致意（NPC會說話嗎？）。由於黑刺王並不是只有攻擊Minoc，還有Trinsic、Yew、Jhelom及位於失落世界的城市 Papua。

目前Minoc已經成功的奪了回來，Trinsic跟Yew也都陸續有其他的聖者前去支援，所以只剩下Jhelom跟Papua。由於失落的世界一直都沒有什麼人去，所以我們改把目標轉向Papua。

[illegible] Papua

當傳送月門到達Papua的銀行後，大夥便忙著重新整理裝備，法師們忙著補充之前在Minoc所用光的藥材，戰士們忙著換新的武器。剛才在Minoc戰鬥時，有不少同伴的馬匹不幸地壯烈犧牲了（其實是因為主人趴了，所以馬才跟著趴）。所以大夥便決定以動物寄放處為目標，先殺到那裡去買馬。

沒想到就在前往寄放處的途中，遇到了黑刺王軍隊中最強的敵人--Betrayer（背叛者），背叛者之強，就連火力強大的龍在他的面前也是不堪一擊。趁著背叛者忙著跟其他的同伴打鬥時，我偷偷的走到他身後打算給他來個背後偷襲。可是好死不死的，就在這時背叛者使出了他最得意的招式--毒氣瓦斯。偏偏我正好就在他的背後，就這樣正面迎上了這致命攻擊，因此就唱起了泡泡歌OoOoOo。

由於駐守在Papua的黑刺王軍隊實在是太多了，而且我們的人數也沒剛才在Minoc時那麼多，在寡不敵眾的情況下，我們只好撤退到Serpent`s Hold（海蛇堡）去，在極度不甘心的情況下，結束了今晚的戰鬥。

在此感謝當天與我一同戰鬥的夥伴Rotting Angel、Lady UO、Jevis Coo、Sun Honey、Swastika Jim、Nobunaga、LINDA、Shiuihuei及HowDareYou

夜市蛋轉載於貓城森林軍
http://joyfa.ceo.com.tw



傳說的物語
(Ragnarok Online)

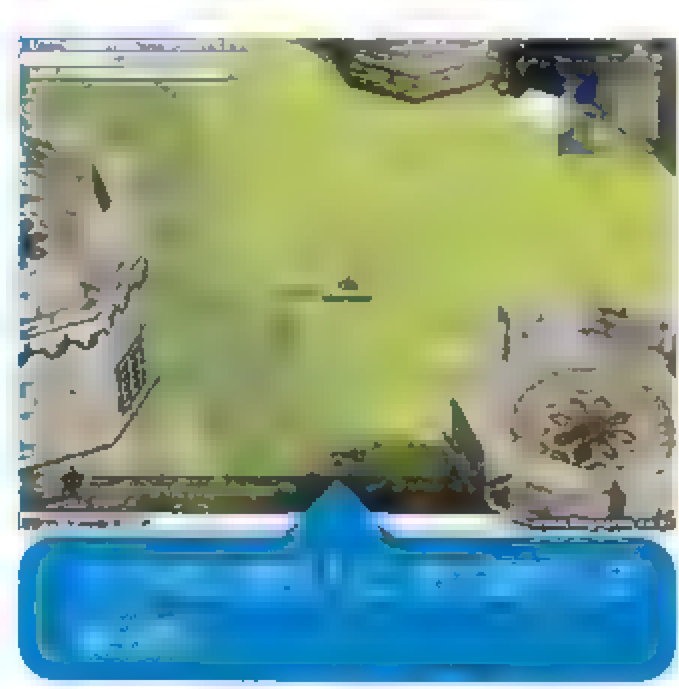
初心者之島流程大綱

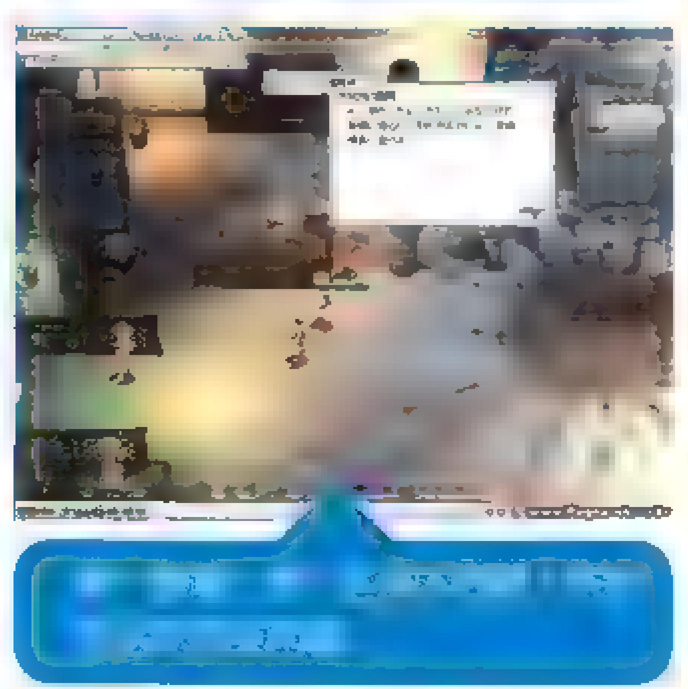
日本Toki >dragonDAN— 盜賊

漫遊者／風之冰傲

屬性和基礎指令的解說

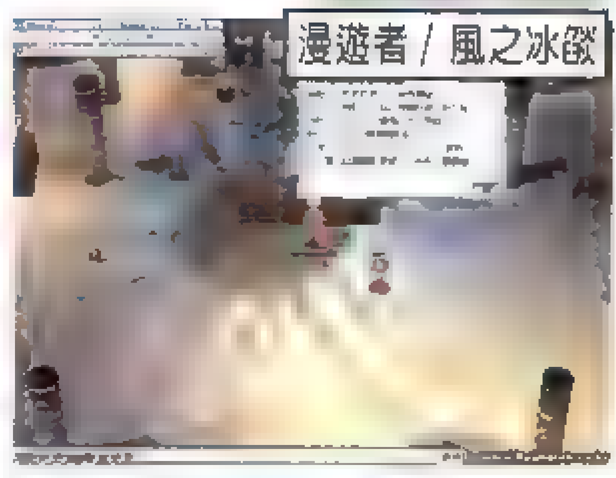
在初心者之島總共要通過三個會場才會放你出去，不過別怕考不過會出不去，其實內容很簡單的，下面就聽我一一道來吧！首先進城後會有一個人，他會問你準備好了嗎？這時當然是按ＯＫ啦，不過也可以看看有關於ＲＯ的故事說明再進去哦。接下來就會到一個大廳上，中央那個人是在你不知道要去哪的時候可 以找他詢問，他會告訴你現在該去什麼地方、在幾點鐘方向。這時再往左邊走，會看到另一個人，跟他說話會跟你說一些關於遊戲的基本指令介紹，不過他也會提出一些問題來問你哦！例如他會問，以下哪些能力的介紹是錯的（就是STR．INT這些能力）？回答正確會給你食物當獎勵，接下來就聽他一面說明一面回答，他所問的其實在說明內就有說出答案了，看你有沒有在看而已，不過有時答錯也也會說出一些很爆笑的話喔！不過就沒食物了。





NPC介紹及說明遊戲不當時發生的事情

接下來再往右邊的房間走，裡頭左右各有 個人，先找左邊的人聽說明，此人是在說明關於遊戲內某些ＮＰＣ的用途，聽完後往下走有這些NPC的人像可以觀看，不過跟人像說話時會出現訊息顯示"展示品請勿觸摸！"。接下來是右邊的人，這人是說明關於遊戲內所不容許的行為，像是橫取（撿骨）、橫毆（亂打）及惡口（罵人）之類的，而且只要罵到對方的父母被照相起來告發，那就要被關帳號幾天，而且累犯處罰會愈來愈重喔！！其它還會說一些像是小心騙人的玩家，如，奸商，專騙初學者的玩家之類的。好了，聽完說明後再回大廳去跟最左邊的士兵說話，準備往第二會場囉！



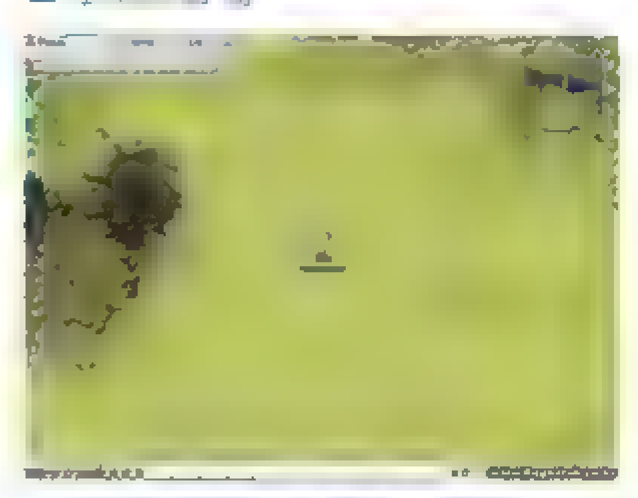
▲不知道要去那裡的話，可以找書NPC 他會跟你說明



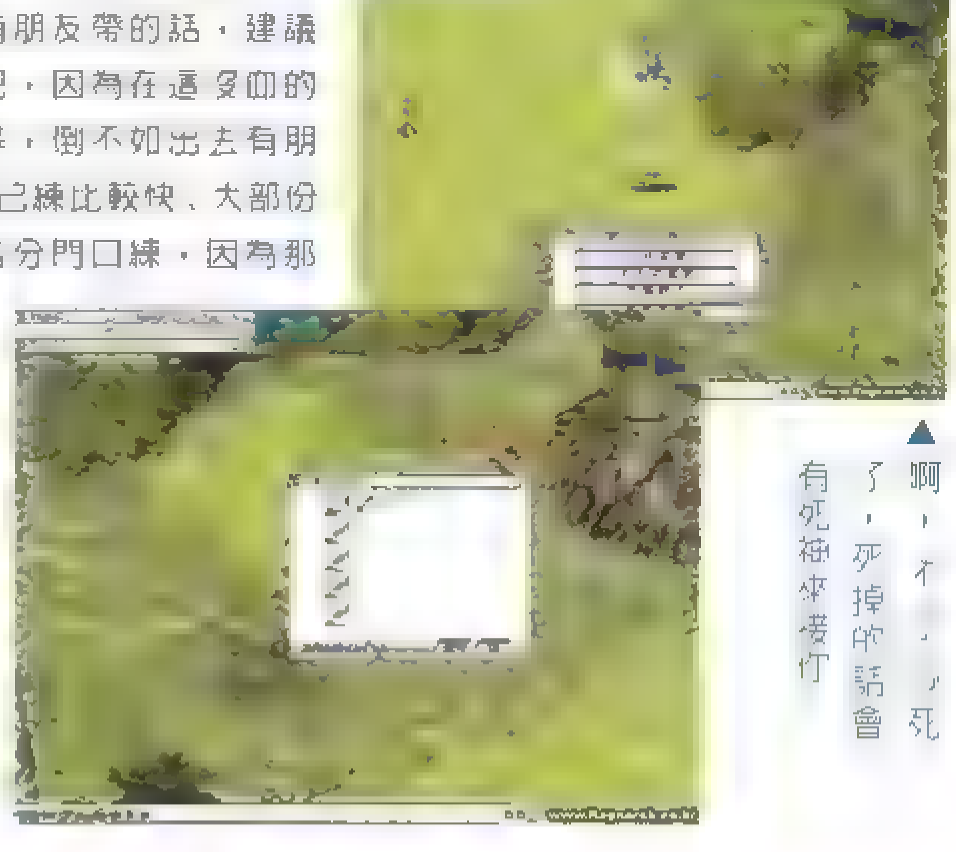
▲往第二會場

給初學者練功的場地

到了另一個房間後會先看到上方有個人，他是負責說明第二會場的內容，主要是說等下要去的地方是打怪物，只要無事從起點到終點就可以了，死掉的話會扣分之類的，（在第一會場提出的問題答錯也會扣分的）不過都只是一些不會主動攻擊的怪物，所以大可放心前進。接下來往左走會看到另一個人員，跟他說話就會問你準備好了嗎？選好的話就傳送到另一個地方，在這裡就可以練功一下了，假如你是有朋友帶的話，建議就先出去讓朋友帶吧，因為在這沒血的時候還要在那慢慢等，倒不如出去有朋友資助回復物品再自己練比較快，大部份的人都在魔法都市吉分門口練，因為那裡皮利很多），要是沒人帶的話，那就乖乖的在這打到職業等級10，運氣好的話還可以打到綠色寶石和毛蟲卡片喔。



▲第二會場開始實戰了，要是死了的話會被扣一點分，不過扣的不會是什麼東西

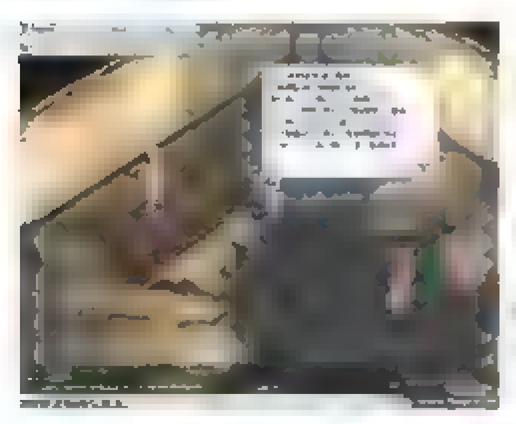


▲啊，不小心死了，死掉的話會有死神來帶你

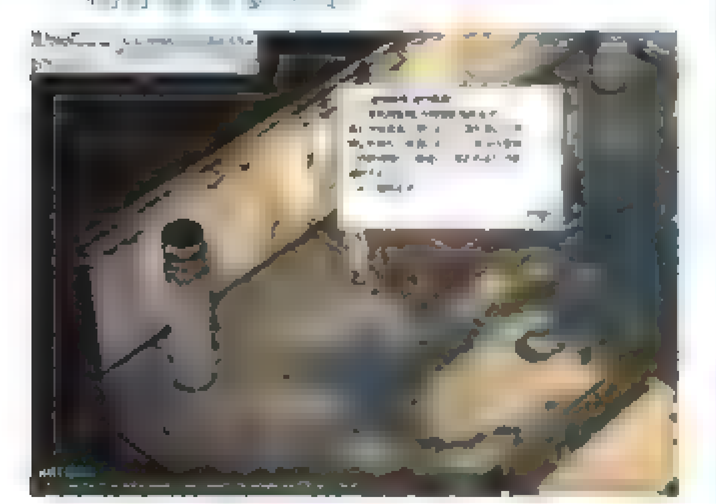
▶技巧篇點畫面 ALT+S

性格測驗大挑戰

走過練功地之後就要往最後一個會場了，這邊就是一些小測驗(類似心理測驗之類的)。第一次是測你的個性，以是或不是來回答，或是選則些適合自己的形容詞，如：理想或現實選其一；當你遇到一個比較複雜的電氣製品時，會先看說明書嗎？會或不會……，一些像這樣的問題，回答完後會到另一個會場再進行二次則驗

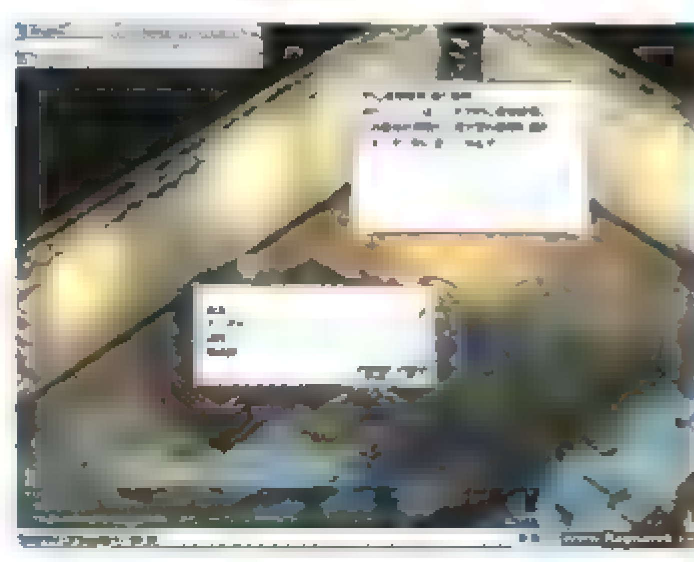


◀[illegible]



▼[illegible]

這一次是測驗你會如何行動，如：「你在買東西前會如何？1．先看看東西是不是有必要買的。2．先看看錢夠不夠。3．不管了，先買就對了。」，就看你會怎樣做就選什麼就可以了。回答完題目後會送到最後一個房間叫〝總合評價室〞，這裡會說你在前面二個會場的得分，不過沒得滿分也沒關係，因為得了滿分也不會給你什麼東西。最後會依你前面性格測驗的回答來看你是哪種類型的人，然後建議你玩什麼職業比較好。不過別擔心就這樣強硬的送你去轉職了，他還會再問一次，你是要聽他的建議還是用你心裡想用的職業，要是聽他的建議就馬上傳你去該職業轉職的城市，要是選你心裡所想用的，他會問你你想當什麼職業，這時就選你想要的吧！一樣選好就送你去該職業的城市了，接下來就等轉職開始RO的世界。





傳說的物語

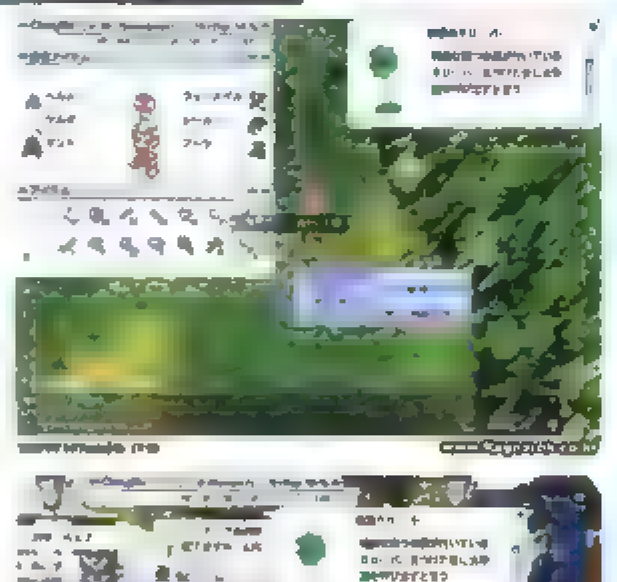
中頭彩了!!

日本loki ChungHua 劍士

漫遊者/戰士小華
10P/100S

隻身飄洋過海到日本loki伺服器已經有一個星期了，成天在僵屍洞奮勇殺敵，聽著Ancient Groover激昂的旋律，頓時感到全身熱血沸騰。不過這身脆弱的木甲(防+4)、簡單的頭巾(防+1)、快要磨破的草鞋(防+1)及千瘡百孔的小護盾(防+3)，該是到首都整裝的時候了。使用蝴蝶的羽翼順傳到潘陽城裡，到空間傳送師那邊花600Zeny傳到首都--普羅提納，馬上直奔武器店內找到了提供76折代買NPC商店貨的商人玩家，排了十分鐘的隊之後，終於買到了全身的裝備，包括防+9金屬鎧甲、防+5防禦盾、披風(防+3)、頭盔(防+5)及靴(防+3)，忽然間心血來潮，想到首都東北方的迷幻之森逛逛，傳說中的四葉草聽說就在那裡。

此時一步併作兩步，沒幾分鐘就到了迷幻之森，陸上食人花真的還不少耶！看我使出我的特殊攻擊重擊，砍的一聲！等等，這不是傳說中的四葉草嗎？我該不會這麼幸運吧？這才打第四隻耶！居然…居然中頭彩了！四葉草的市價可是高達100，000Zeny，比我之前的總財產還多耶！有人打了2000多隻食人花都打不到，哈哈！貪心的我還想再打一個，繞呀繞的，想看看幸運之神會不會再度降臨，接下來想當然全部槓龜了，倒是植物的莖撿了不少＝＝。





瘋狂坦克「紛禺500 其餘免談」



坦克的溫度

V500 仁慈的大喬 金牌

仁慈的大喬

輕鬆的坦克世界

多變的早晨，考完期中考的我早早起床，陰凉的清晨空氣中，輕鬆與寫意上充滿四肢百骸，比起當初在天堂的〞軍旅生涯〞，我鍾愛坦克的自得，至少我不必二十四小時呈備戰狀態以防失城，這是我當初願意接觸瘋狂坦克的主因。打開電腦，在咖啡的裊裊純香中，點選了我最愛的那個捷徑，然後開始進入坦克的繽紛世界。

初遇仁慈家族

大喬我一開始玩坦克的時候不知道要玩哪一寶，終於在自己的摸索之下開始了自己往後悲慘的坦克生涯，我選了那隻紅色、體型有點單薄的……這也成了我被秒殺成自然的命運開端……

接觸坦克已經一段時間，從當初的一直到今日的，著實經歷許多。就在我還是的時候我遇見了第一位仁慈的家人，那時候他一進房間，〞牌牌〞們就很開心的跟他打著招呼：

「仁慈的張飛，你好啊！」

「大家好，俺來了！」張飛精神奕奕的爽聲大笑

「仁慈的張飛，快來坐坐。」

「要俺留下，快快備酒來！」豪邁的聲音，彷彿就像透過電腦螢幕直擊向我。

那時候的大喬我還只是個只有英文名字的，自然不會有人記得那時候還稚嫩的我，但是，我卻深深的被這樣一位特別的人以及特別的言詞吸引住了！我開始搜尋「仁慈」，跑去跟仁慈的人同聞，剛巧瘋狂坦克報導「仁慈」家族，我記下了仁慈的申請方法以及聯絡方式，戰戰兢兢的寫信給當時的軍師〞仁慈的司馬懿〞，本來以為大概要好一陣子才會有消息，沒想到軍師處理家族事務如此之迅速，隔天我就收到軍師的回函，囑咐許多家族事項，大喬我就從此正式成為「仁慈」的一份子。

接掌重任的一天

加入家族的第一個感覺就是好踏實，由衷的窩心暖意引我微笑，一向孤單玩遊戲的我終於有個落根的地方了。遊戲中，家人親切的呼喚和細心的教導，讓我對著螢幕微笑也對著畫面流淚；心酸了、疲憊了，有家人的呵護讓我休憩；遊戲中的酸甜苦辣轉變成現實中的喜怒哀樂，我想，我是戀上了這個世界裡面的溫馨互動。

只可惜我家軍師因為課業及女友暫時退休養老，大概是軍旅生涯已久，竟愛上了如閒雲野鶴般的自得，但軍師終究是老謀深算，一切都在他的掌握當中，大喬我只見某一日徐庶將軍上線密語我

「大喬妹子，那日我與軍師夜觀星象，發覺妳是可造之才，若不棄嫌，請考慮仁慈秘書一職。」

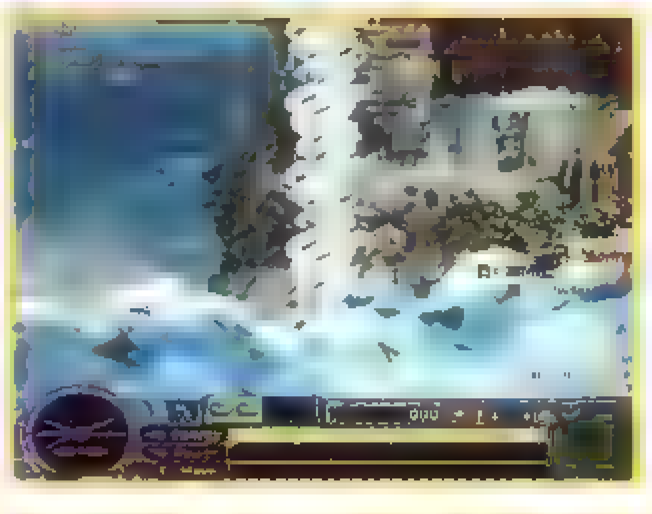
「敢問徐將軍，秘書一職俸祿多少？」大喬我斗大著膽子問道。

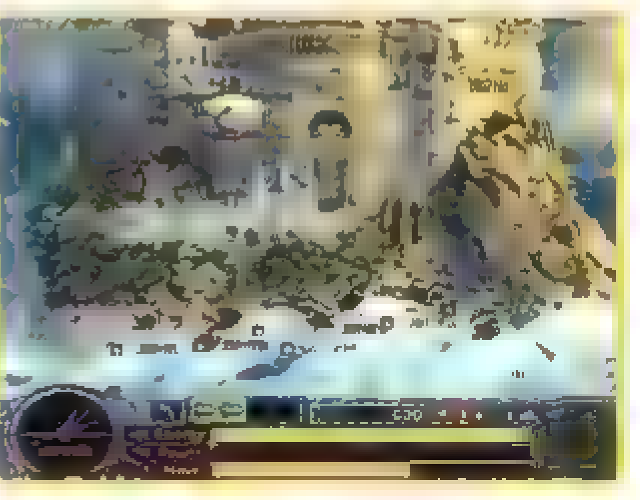
只見徐將軍悠悠嘆了一口長氣，「妳曉得的，我軍軍務繁忙，國內諸多戰事尚未平定，軍庫空虛，但即便是如此，我軍猛士依舊奮死直衝，這一切都是為了江山社稷，如此軍務緊急時刻，妳說，我們這些不才的將軍們，即使支薪不領又有什麼關係呢？」徐將軍說著這番話的時候，抬頭望著漫天星海，眼光著落在不知名的地方，微涼的晚風吹來，輕飄飄地拂起他的衣袖，滿滿的英雄氣概。

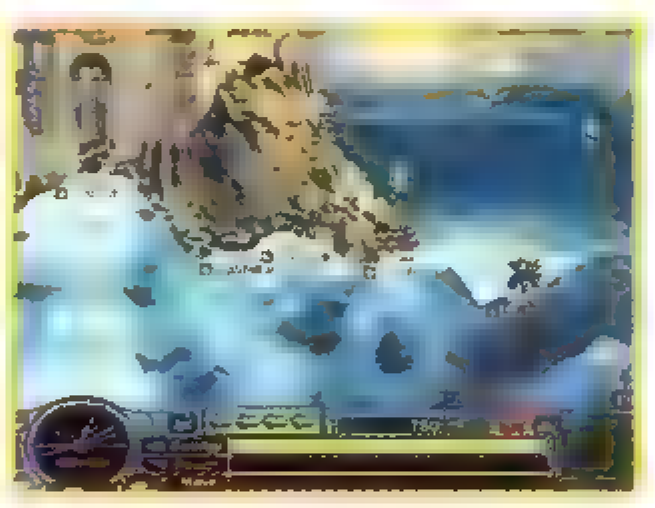












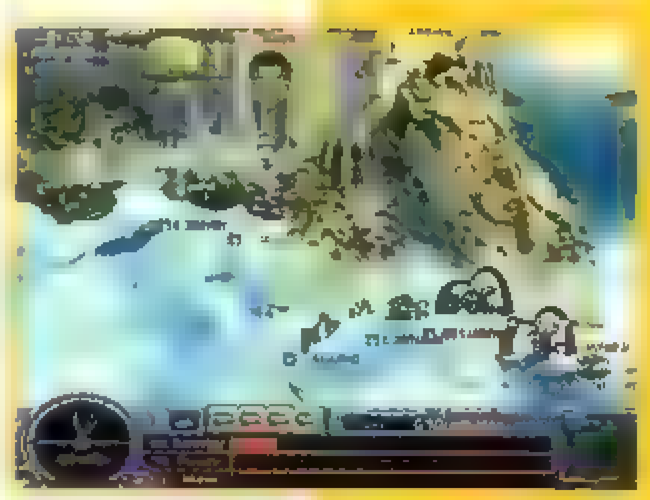


大喬深受震撼，同仇敵慨的激昂情緒讓我微微起顫，「徐將軍所言甚是，我們算得了什麼呢？一切要為了大局著想啊！」，徐將軍低頭給我一個稱讚的眼神，「大喬妹子果然深明大義，妳知道的，丞相正忙著四處挑撥離間…啊！不……不小心說錯了，是四處奔走，疲於奔命之餘無法兼顧軍務，加上司馬懿軍師已有必然退隱之意……」。「唉！軍師已有退隱之心我已經知曉，只是……」大喬我想起軍師乃是賜我〝大喬〞一名之人，不禁有點悵然，只見徐將軍輕輕拍了拍我的肩膀，「妳是軍師的得意門生，應當知道軍師的思緒，現下只看妳的意思了」。大喬我抬頭看見徐將軍擔憂的眼神，長期的憂心國事讓他也顯滄桑，心軟了一下答道：「我知道了，就交給我吧！」徐將軍滿意的燦爛一笑，「果真是我們不可或缺的助手啊！」，話說完，徐將軍開懷笑起，衣袖一展，緩緩步入軍幄之中，留下滿是雄心壯志的大喬開始準備整頓旗鼓。

大喬我，就這麼著，不知不覺而且自得其樂的當起了仁慈的秘書，從此開始了為查詢成員名單睡倒在Ranking前的日子。朋友要我別再辛苦了，但我心繫著家人及徐將軍的期望，又想起了丞相以及軍師的諄諄教誨，便還是一日日兢兢業業的勤勞軍務，並且不忘持續練功以求武藝精進，在春夏秋冬的遞嬗中，坦克時序由V408進入了V500……

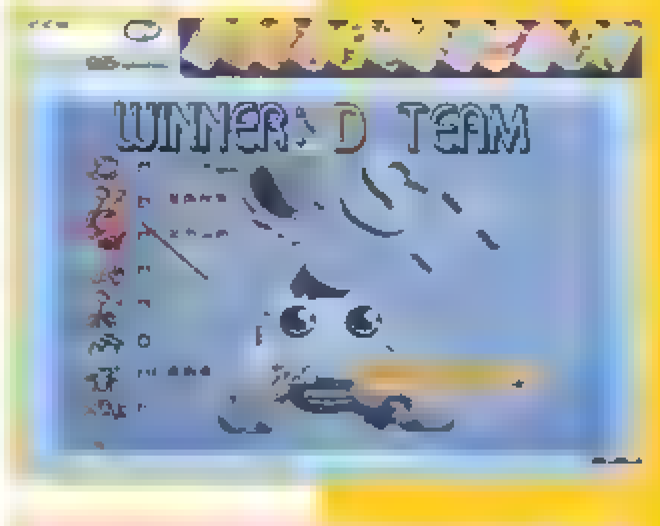
終於…終於成了人人嚮往的金牌殺手！





一開始的時候，大概是我們觀星錯誤，時常發覺有意外的〝日蝕〞發生，事發當時只能用措手不及來形容，不管兩軍廝殺得如何興起必當立即停止，一陣子之後發現原來是天體運行不當，在〝天公〞的善意調整之下，我軍終於又能大展長才斷戰沙場。近來戰場詭變多端，不只地雷滿佈，偶爾還有天降隕石以及地牛大翻身，真是驚險百出，好在各路英雄好漢依舊無所畏懼，仍舊衝鋒陷陣、驍勇殺敵，看在我們眼中自是萬分感動。

大喬我直到目前依舊努力整頓軍務，有時也在軍旅之中刊載心情札記以紓己緒，十分感謝各路英雄的捧場喝采。於此之外，大喬我在勤練武術之下，也終於得到一面，上面亦有旨意下達，五月二日之後大喬我希望還能持續擁有這面。



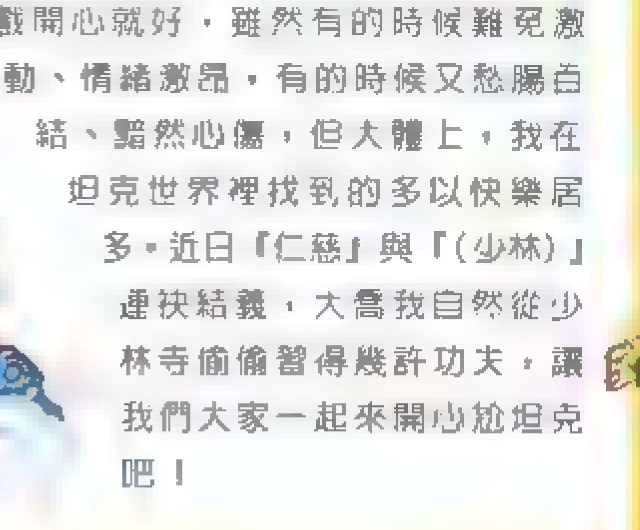
大喬我有的時候實在是太忙了，但是所幸在新的年代裡面大家〝心電感應〞的能力增強，內功大增，每個人都可以同時跟數位夥伴進行心靈溝通，這樣的神技實在替大喬我省卻了不少麻煩。我想，人與人的聯繫促進了這個世界的運行，除了單獨PK之外，其餘講究的就是團隊合作的觀念，有的朋友犧牲自己只為替團隊營造獲勝契機。

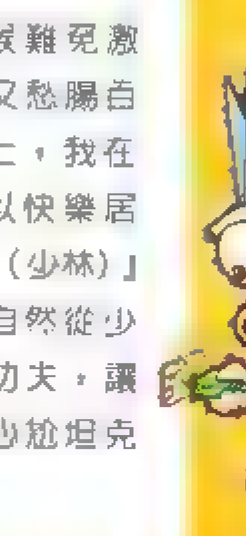


「大喬，我拜託妳一定要打中，不然我白死了」朋友無奈的聲音從那一端緩緩傳出。大喬我只好吐一吐舌頭奮力一擊只求命中目標。「我想不懂，妳有的時候還真的蠻準的，但是下一發又沒有了，為什麼呢？」嘆氣聲哀哀響起。「我也是千百個不願意啊……」，唉！我的這種心情大概只有小貓懂得。「我隨便說說妳還真的當我在稱讚喔！練準一點啦！」隊友沒好氣的嚷著。「啊！原來是我誤會喔！」大喬我又是一陣悵然。

其實我覺得遊戲開心就好，雖然有的時候難免激動、情緒激昂，有的時候又愁腸百結、黯然心傷，但大體上，我在坦克世界裡找到的多以快樂居多。近日『仁慈』與『(少林)』連袂結義，大喬我自然從少林寺偷偷習得幾許功夫，讓我們大家一起來開心玩坦克吧！









與坦克結緣記

V500 *天地*晴天



日常的坦克生活

每天早上起床、刷牙、洗臉、拿牛奶，坐到電腦前→上線－－努力軋坦克；中午，邊吃飯邊玩坦克；下午，邊吃點心邊打坦克；傍晚6 點，打到上課遲到；晚上10 點半下課回到家，一定打上幾場才甘願去洗澡；洗完澡，呼～好舒服，精神正好，繼續打……「天阿～我真的瘋狂沉迷在坦克世界裡了～」。

記得第一次接觸坦克時，是經由我弟，每次跟他去網咖總看到他在那瘋狂的軋坦克，起初很不以為意，私下叫他「坦克迷白痴」，呵～從小到大我都不沉迷於電玩，沒想到我曾認為無聊的遊戲，如今卻成了我每日不可或缺的休閒娛樂！

踏上坦克不歸路

為什麼我會打坦克？嗯～我想想～記得好像是在那一次吧！那天我心血來潮，不停地要求我弟讓我玩一下他的帳號，可他怎麼都不願意，因為那時他是『戰王』家族的成員，那時看到他的ID前面總是有“戰王”兩個字，我心裡好羨慕，因為好像很威風呢！也曾好幾次試圖偷玩他帳號，但他精得很，去拿東西會登出離線，接電話也要登出，我根本沒機會威風一下。有一天我真的忍不住了，裝得粉溫柔地問他：

「ㄟ～弟…我幫你打好ㄇ…」
結果他頭也不回的說：「不行！你會丟我臉！」
「……………………」哇勒！我脆弱的心靈受傷了…

於是我馬上跑去買了點數，申請了帳號，抱著「哼～我也有帳號能打～」的心態，開始故意在他面前假裝沉迷…沒想到就這樣，我真的打上癮了，只要打到敵方，我就能開心一整天呢！記得剛打坦克時，我弟總會在一旁指揮，他的手指指到哪，我的空白鍵就按到哪，有時按過了頭，總是會被我弟唸上幾句。

一開始，我選用了，我弟問我：「為什麼不用」，我總很屌的回他說：「哼～這台可以跑比較遠啊」，接著，我們就會同時罵對方－－「白痴」，呵～。後來我發現看起來俗俗的，好像真的比較好用，於是我也成了愛用者。



在天地的生活

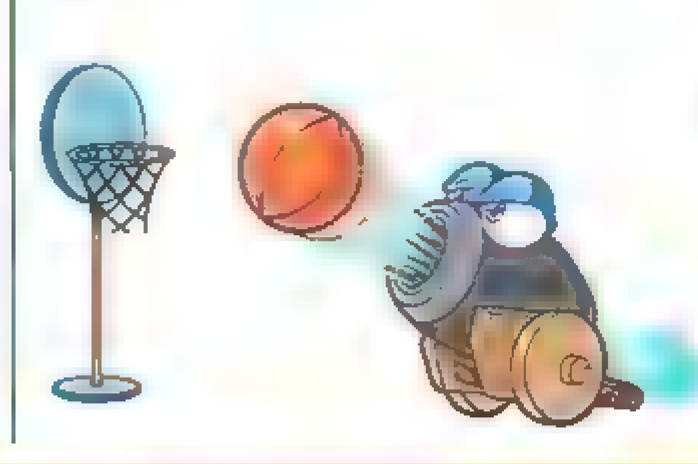
過了幾天，我發現我弟加入了『天地』的這個溫暖的家，為了爭一口氣，證明我是不差的，我便開始計畫要在不讓他發現的情況下，混進去天地。哈哈～等混進去後，就要在他面前好好地臭屁一下啲！經過了幾天的精心計畫，我成功了！果然此舉著實讓他嚇了一大跳呢！

在天地的日子裡，一切都很快樂，同時，也學會了團體間的互動，團戰時互相的幫忙、加油（雖然我常不小心打害隊友）。回想起第一天掛上“天地”的封號，就跟偶們的總幹事－－楓之君一起去踢館，我的表現…嗯～應該算很…突出吧…，第一發就打中了偶們的總幹事…那場當然輸啦！當時，我難過死了，打完就直接閃人，後來很令我感動的是，他居然有夠不怕死的，對我說他不怕輸，叫我回去繼續打。呼～真的是很謝謝他當時的照顧，現在在天地交了不少好朋友，開始有點感謝我弟了呢！



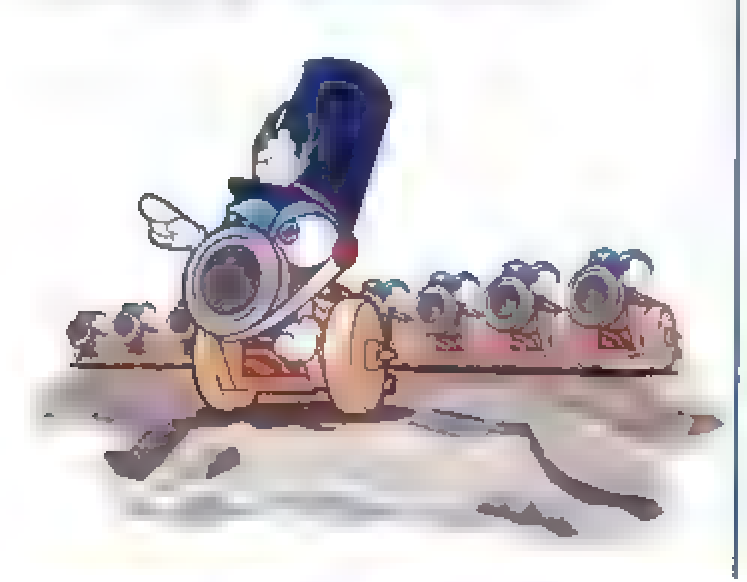






艱辛的新手生活

記得剛開始是個，走到哪都被排擠，有時一進房間，我就會趕緊跟牌哥牌姐說：「不要欺負或排擠哭哭喔～」，好的牌牌會笑說：「放心啦，我們愛會」，而壞的牌牌就會直接把我踢出去……回憶起那段日子，真是囗連！慢慢地我熟悉了操作，也從升到（聽說註冊完後，只要當天不要輸太多，隔天多半都會升上^^"），再升到，然後現在是雙金星。呼～日子好過多了。



現在新的版本V500出來了，我的技術也稍微進步了一些，每天就這樣快樂地亂坦克～～「啊～人生真是美好！」，只是我常因為顧著打坦克，上課遲到就沒去，有時甚至還翹課回家打坦克，呵～現在同學都知道如果我沒去上課，就代表我那天坦克打贏不少，高興到翹課一天～以示慶祝（啊～真是不應該..=+^^）。在此，想告訴大家的是，我在坦克的世界裡得到了不少的歡樂，希望所有的坦克迷，都能跟我一樣每天無憂無慮的亂坦克^_^。





坦克使用心得

V500→惡魔王子

惡魔王子

和的愛用者

在玩過那麼多款的遊戲，《瘋狂坦克》算是很容易上手的遊戲，且操作介面十分簡單，玩一次就可摸清楚怎樣玩了。像我是當做休閒玩的，所以也不是很重視勝敗排名，每次幾乎都選問號車，一來不但可以更了解各式坦克的性能及優缺點，還有機會用到咧！每次都用不同的機種，感覺真的很不錯唷！（不過當用到自己不太拿手的坦克，常常都要硬著頭皮準備跟隊友SAY SORRY了^^"）

我個人比較喜歡用和，可能是因為比較少人用，且有慢慢扣血的特殊技。我都叫他「阿伯投石車」，瞧他那可愛的模樣，像不像網咖裡叼著香煙坦克的阿伯呢？通常我最喜歡用DOUBLE過的大石頭把敵人打進洞內，然後再用火石砸下去燒人。注意喔！這時如果還沒輪到被燒的人時，一定要跟盟友說別太早下攻擊指令，拖時間讓敵人燒更久，呵呵～常有把敵人燒到乾的記錄呢（燒乾就剩1滴血啦）。這種打法可是很特別的～最後最重要的是，打贏後要說一句「嫩！」，很合阿伯的性格吧～～

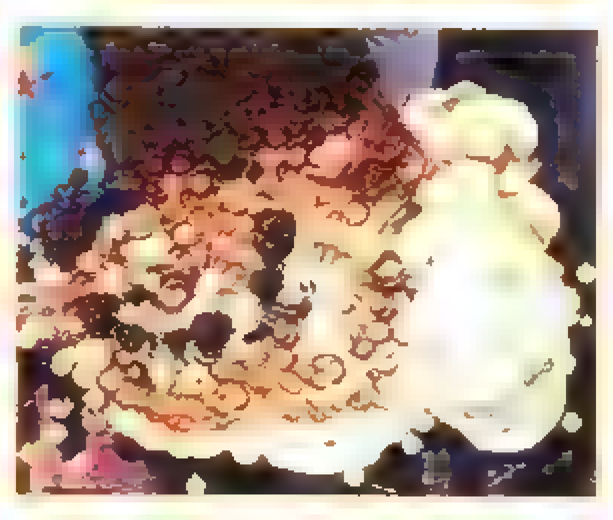
是我團戰的愛用機，最好4打4，每個敵軍都給他一發毒箭，就可以功成身退嘍！但千萬注意，最好先用普通的箭，先TEST試射一下，不然第一發就射毒箭，萬一中盟友就糟嘍，這可是會被罵到臭頭的～最高記錄：靠著一發毒箭外加一發普通的，就毀掉一台坦克。



神秘的500萬寶箱



用真爽…嘿嘿！



的1號武器真的很猛！

使用小心得

當然囉，還有夢幻的，用過的都說「猛」，超喜歡用的，但不常用到。個人推薦，九發的比三發的強，但要打準，因為九發的會有自動追蹤的效果，曾經九發全打在一台身上，才一開打沒多久，對方幾乎滿血就被砰一下搞定了，血都不知是怎樣跳出來的，一兩下那場就結束了。三發的也不錯，一發打到就像被的砲打到一樣威力，反正遇到，八成的人是被打死的，兩成的人是被打光地板（連地板有點厚度的關卡亦如是）。

其他坦克也都各有特色啦，重點是要互相配合，像玩團戰就要常跟盟友盡量溝通，才能百戰百勝，三個臭皮匠勝過一個諸葛亮，打沒對方準沒關係，沒中他的人也中他的地，地板光光就準備摔死囉‥



水火同源？

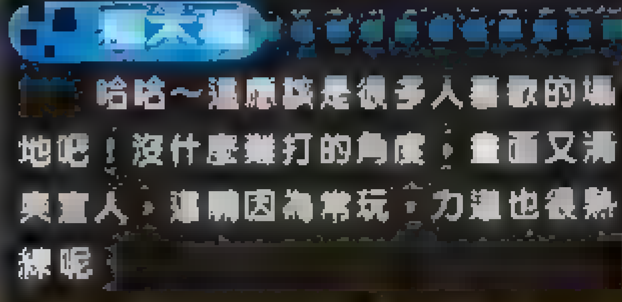


選到第一是好事，但被第一轟可不是好事。

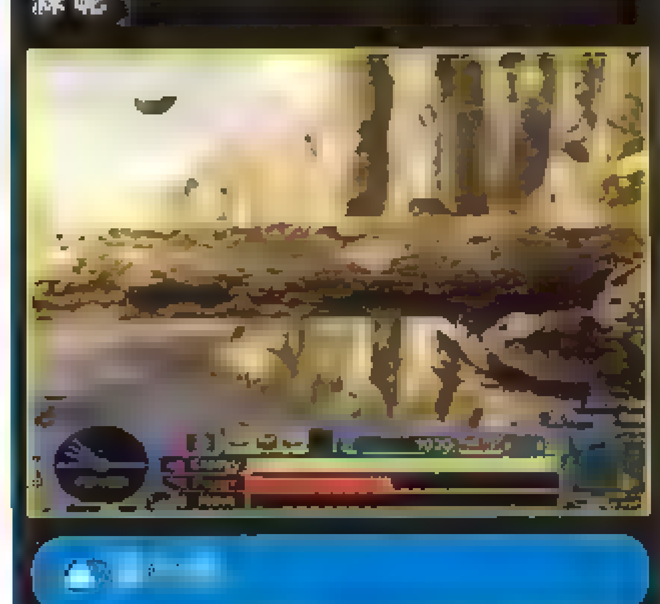


有時真是不敢相信，輸給

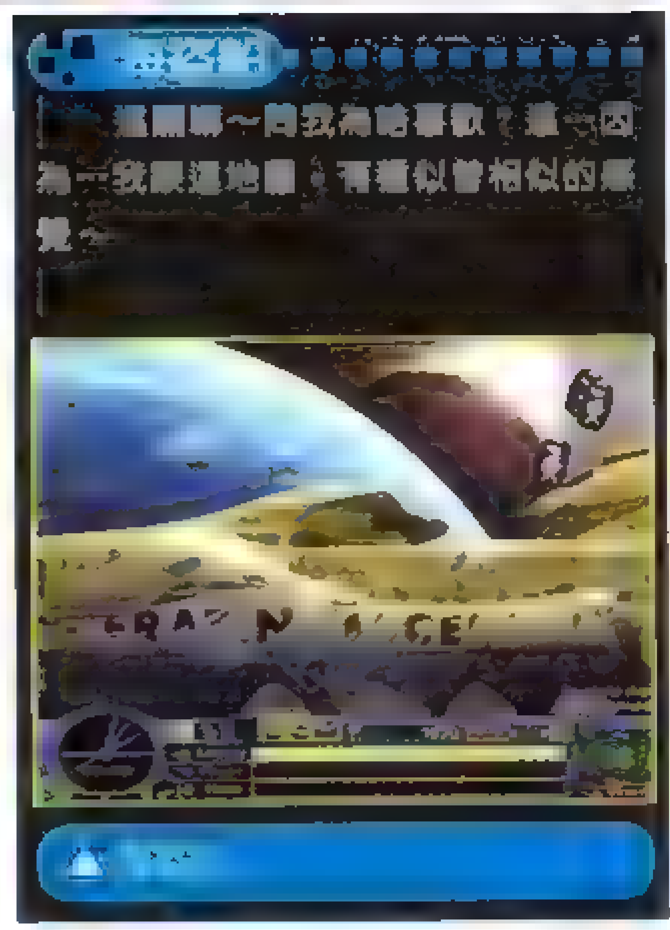
最喜歡的場地



哈哈～這應該是很多人喜歡的場地吧！沒什麼難打的角度，畫面又清爽宜人，這關因為常玩，力道也很熟練呢！

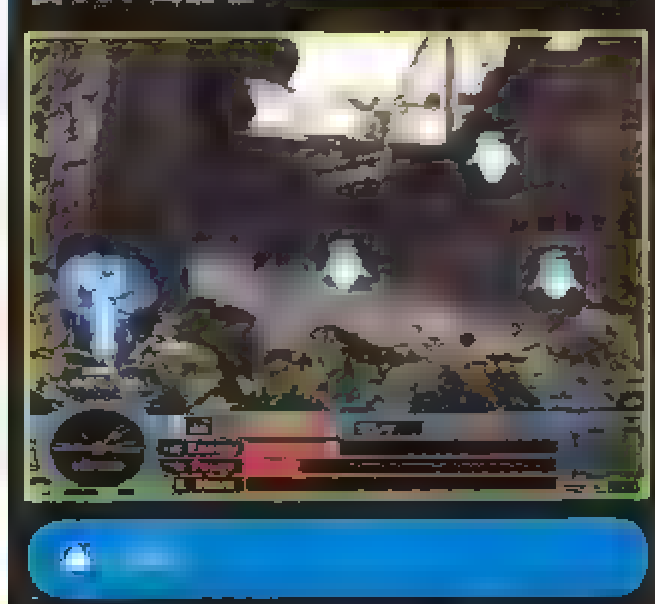


這關嘛～問我為啥喜歡？這…因為…我跟這地圖，有種似曾相似的感覺～





這關到了第50關後變得比較平坦了，後面背景那艘鬼船，看起來是不是好像有藏有什麼寶物呀！嘿嘿～沒錯～告訴你個秘密～我就是在這關吃到500萬的喔～



最後想說的是，我們這些玩家對坦克瘋狂的著迷，可不是上面這些字句就可以表達出來的，大家可是日以繼夜地在亂坦克，什麼敵人和關卡都不怕，就怕當機，所以系統可要穩著點，別斷線了啊…







地震了！奇怪，今天又不是331

當我看到這一幕真的嚇到，看來1500HP彩色月真的是彩色的哦！只要心中有坦克，人人都可以是



所向無敵！這種感覺真爽

最後大學生坦克時光

V500 瓦崗-行醫者 金牌



重回坦克世界

二月的某個深夜裡，心情低落的自己獨自一人坐在電腦桌前沉思，再過幾個月就要去醫院實習了，快樂的大學生活也在這最後短短幾個月即將消失，「我到底要如何過完這最後的學生生活呢？」，這個疑問一直在我的腦海裡盤旋，「是乖乖去上課做一個好學生，還是天天翹課、天天玩樂，還是有其他更好的方法呢？」，我一直想著這個問題。

看著桌面上的坦克捷徑，讓我回想起去年玩坦克的點點滴滴，那些回憶好像都是美好的，反正現在也沒什麼事做，那乾脆玩一玩坦克好了，三個多月沒玩了，坦克的世界依然沒變，但認識的人不是走了，就是換暱稱了，更不用說會有人記得我。抱著隨便玩玩的心態，隨便選了一間【工廠】玩玩，選了以前最拿手的🐢，遊戲開始沒多久，我就被人罵了，原因很簡單，就是打不準咩。本來心情就不好，加上朋友都走光，又被人罵，哀～只能說自己最近運氣真不好，沒認識的人陪玩，坦克的世界是無聊的，趕緊撥了個電話給同學，要他陪我一起亂坦克，而他也一口答應了，他的出現帶給了我一些信心，雖然還是打不準，但至少有人陪，心情就好了些。





陪伴我亂坦克的朋友們

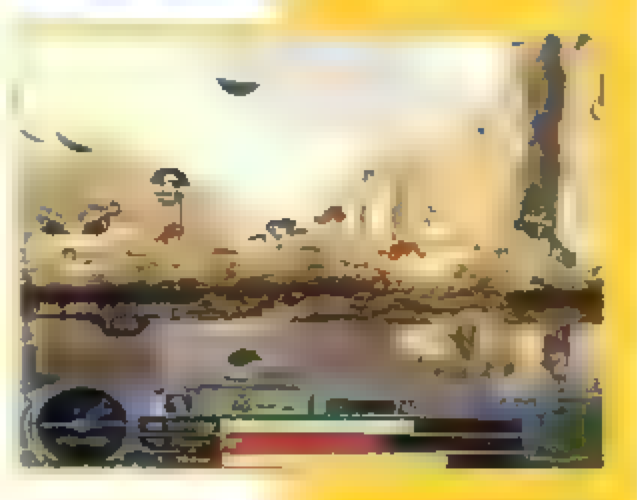
就這樣從深夜一直玩到早上，也因為這一晚的亂坦克，開啟了我新的坦克生活，我發現坦克的世界裡大致可分成4種人：愛【水關】的人、非【獨木橋】不打的人、死守【工廠】的人及永遠追求"暴龍"出現--專打問號賭機關的人。我個人是一個熱愛【工廠】的玩家，【工廠】有一股莫名的魅力吸引著我，在【工廠】的世界裡出入的人也變多的，不過不打不相識，打久了後自然大家都熟了，像是說話很嗆的<戀棧>拜一刀、只會說OK的阿文(現在是瓦崗－掌櫃夕)、緊張時會手軟的＝悲情＝月光(瓦崗－87月)、可愛的無名、開著一台臭臭屌弟的圖坦龍龍(現在是瓦崗－虬髯客，瓦崗的隊長喔，改用🐢了，變好強唷～)、出手超慢的羅利(瓦崗－貝勒爺)、只會說「噗～～」的超限戰＿千紗、超笨的小靖、一包60塊錢的五香豆干x6及我的乖徒弟小年。與這些人的相識，讓我的坦克生活充滿了快樂，也因為有了這些人，才有現在的瓦崗團隊，我真的好感謝你們。

五月快到了，算算我重玩坦克的日子也快三個月了，而瓦崗團隊也成立兩個多月。看著一位位團員的加入，真的好開心～，更開心的是有好多女生朋友的加入(紀梵希、格格、小芝都是女生喔～)，現在的我上網已經不是在亂坦克，而是在跟人聊天啦。

想想坦克能帶給我們什麼？我想不只是快樂，更重要的是它帶給了我們人與人之間的溝通吧。現在的我已經沒有二月時那麼憂鬱了，因為我再度接觸了坦克，因為坦克讓我認識了好多的人，學到好多的事，讓我的生活充滿著快樂。還有兩個月我就要去醫院實習了，這兩個月也算是我人生中最後的學生生活吧，我應該會把這最後兩個月的時間都奉獻給坦克，或許有些人會笑我很笨，把時間都浪費在虛擬的世界裡，但對我而言，這兩個月花費地玩坦克絕對是值得的！最後我送給所有玩坦克的朋友們一段我最喜歡的話(馬斯洛說的)：

> 心若改變，你的態度跟著改變
> 態度改變，你的習慣跟著改變
> 習慣改變，你的性格跟著改變
> 性格改變，你的人生跟著改變
> 在順境中感恩，在逆境中依舊心存喜悅，認真活在當下

隊友打得好稱讚他，打不好鼓勵他，廣結善緣，才是網路遊戲真正存在的意義。









坦克心情雜記

V500 *幻星*飯島愛*

*幻星*飯島愛

坦克是小愛的最愛

從接觸網路遊戲開始，沒有任何一款遊戲能讓小愛沉迷其中，直到半年前小愛在同學的介紹下開始與坦克結下了不解之緣（想甩都甩不掉）。記得那時是從7－11取得的免費光碟（真是會做生意），就開始展開了小愛的坦克旅程。一路走來從最簡單的移動、搶Delay、秒殺…，小愛從心 到今天亮眼的 （喔喔喔～好亮喔～），現實世界發生了許多事（入WTO和賓拉登等等…），坦克的世界也發生了不少事（有人結婚啦，什麼金字塔@$#$%^&等等…），也認識了不少朋友，從V408到今天的V500，坦克長大了，小愛也是。



夾雜在現實與虛擬之間的心情

在這坦克世界不分男女老少（好多老灰阿喔～）、不分正與邪，都在這虛擬社會裡與坦克談戀愛，坦克就好像大家的情人一樣，在這裡你會生氣、會笑，除了投資不少金錢與時間下去，更需要花費精神與精力。有趣的是大家彼此之間並沒有物質利益上的衝突，市面上有些許遊戲，一旦與現實世界的金錢或利益搭上了關係，往往都變質不再單純了，瞬間"天堂"成地獄。然而，坦克卻沒有這種情形發生，總覺得它是一款令人保持赤子之心的遊戲，12台坦克加上一台傳說中的" "，不論是遊戲設計還是角色設定上，都讓人覺得很可愛，相信很多人都跟小愛有一樣的想法（別裝鬼臉，說"是"就對啦）。

坦克的世界說簡單，但卻也複雜，簡單的是硬體、鍵盤及滑鼠，複雜的是內心的感觸與思維（@#$%^&又輸了…），就好比一個小社會，不分年紀、性別…只要擁有一顆赤子之心，就會想來此展現在現實世界所不敢展露的堅強與脆弱（堅強的是欺負真哭，脆弱的是被假哭欺負！？）。拿小愛自己來說，現實世界的小愛是個很靜…很靜的人（說得自己都不太信），也有些許的悲觀，可是在坦克世界裡話變多了（本來就愛講話），自信也提升了，尤其是子彈擊中對手的一瞬間（OH~YES~！），小愛會對著螢幕痴痴的笑著（呈痴呆狀…），幫隊友圍補時，都會覺得自己其實是蠻有用的（吼～又浪費我的錢，肉呢～）。



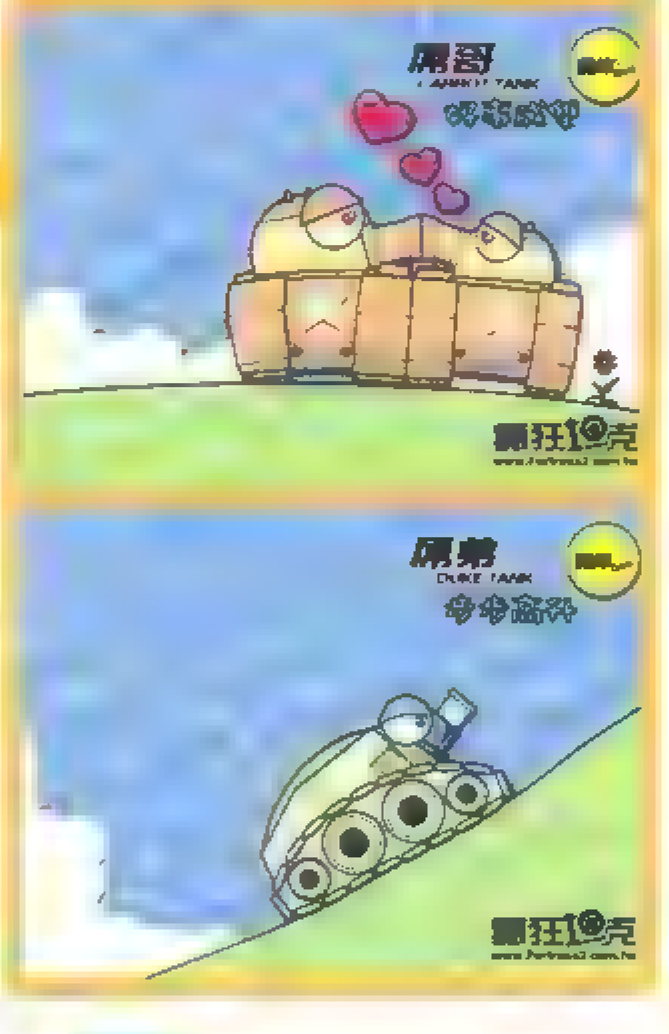


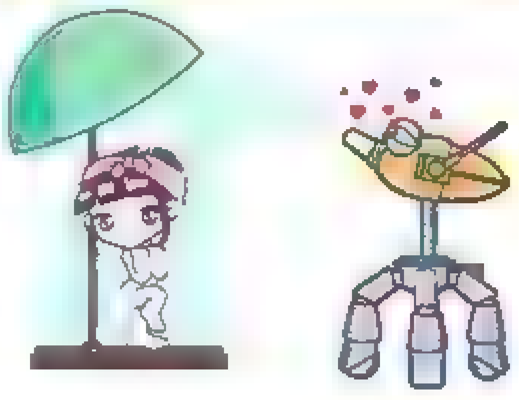
期許遊戲的趣味性能再提昇

坦克打久了也會有一些後遺症喔（戲谷給點醫藥費吧）！早上起床還沒刷牙洗臉，就想上線看看積分掉了還是升了，或是去留言版看看有什麼趣聞。晚上睡覺前還會反省今天幾場特別的戰況，角度該多少、力道該多大、該不該飛、該不該補…。上課的時候只想著快快下課（教授的臉都變成坦克臉了），而星期四的上午是最痛苦的時刻，希望時間能過快一點，總算上了線，又祈求時間過慢一點，就這樣日復一日，種種的坦克後遺症，讓小愛分不清現實是虛擬，虛擬是真實，再這樣下去食衣住行，可能真的會變成了瘋狂人生。



坦克的世界是沒有所謂的英雄主義，特別是在團戰時，應該以團體為第一優先，小愛常常看到有些人為了耍帥，而使整個戰況逆轉。所謂的戰況是以面的形式存在的，當處於優勢時更應該把握時機穩穩的打，千萬別讓機會溜走喔～不然真的就太可惜了（@#$%^&…警告這些人，再耍帥跟你同隊秒你喔，氣死我了>"<）！坦克的道具有很多種（常用的還不就那幾種，變不出新花樣），從韓國開發遊戲以來隨著當地的惡劣玩家越來越多，現在幾乎都變成4DB的時代，而台灣這邊好像已經開始有此風潮噜（哈韓風嗎？），小愛覺得這樣好像失去了一些有趣的意義，目的只是單單的比準度和比技術，轟掉對手，也許這樣真的能使遊戲簡單化吧，可是趣味性好像就降低了不少。





找一個有歸屬感的家族加入

坦克的世界有各種不同的人，有亦正亦邪的、有到處虧"美眉"的、有偽君子真小人的、有痞痞的（就像小愛我啦）…，不過這就是坦克吸引人的地方。不同的人有不同的個性，搭配不同的寶物與打法，也許有些特定的模式吧，但是又隨著操作者不同的屬性（適水性等死吧！你～）而以倍數增加，形成千變萬化的打法。就這樣，小愛上癮了！（該去勒戒所了）你們呢？

有一種莫名的吸引力驅使著小愛【LOGIN IN】（又要被賺一筆了），想好好的花轟一下，所以每天都想抽抽空上線，看看好友在不在，有什麼新玩法（例如跳場，死跳場，是誰發明的）、新招式或新活動。不過在坦克世界裡也有一些現實世界的翻版，例如較強的人，大家多半想跟隨著（西瓜靠大邊），而形成一個個的圈圈。三五成群的好友又形成一個圈圈，不斷地分裂、組成、重組，而形成了一個大圈圈，家族也在此成立了起來。在這一方面小愛有很深的體會喔（被欺負了好一陣子！），在加入幻星以前，小愛都是獨立的個體（沒人要沒辦法>"<），



走得滿辛苦的，畢竟有家族羽翼的保護，是很安全的，但對像先前小愛這樣的獨立個體而言，只能四處寄居在別人的家族之下，或者是與一些新手或實戰經驗較不足的弱者為伍，相對的能獲勝的機率就降低了很多（還不是你們這些Vaka害的）。但是還是有令人感到欣慰的，因為認識的人也更廣，認識的也更多，可是對於等級的提升只能一步一步的往上爬，對一些想早點提升等級的人，可能是很長期的抗戰。直到今天小愛以之身進入家族（總算有人要了^_^v），對自己的自信也更大了，所以在此給一些新手的建議是，如果希望自己在較短的時間內提升等級，不妨找個適合自己的家族加入，反之對於等級提升較不在意的人，而著重於自我的實力，可以像小愛剛開始一樣，以個體的身份闖蕩，畢竟現有的多數家族都是很和善寬大的（我說說而已喔），在闖蕩的途中也許也會找到自己真正的家族喔！





不同的玩法有不同的樂趣

曾經"偷"也成為了坦克的熱門話題之一，小愛自己也不使用這項道具的，不過往往有些人用了之後，都會被罵到臭頭。其實偷也要有技巧，要能抓對時機也是不簡單的，其實這跟秒殺的道理真的很像，最重要的是時機與勇氣，中古世紀的古歐洲甚至民初不都有些俠盜嗎！從這個角度來看"偷"，感覺也是很帥的喔！韓國有韓國的風格，台灣當然也有自己的風格，不論是打法、偷還是秒殺，亦正亦邪充滿冒險的旅程，故事才精采啊！

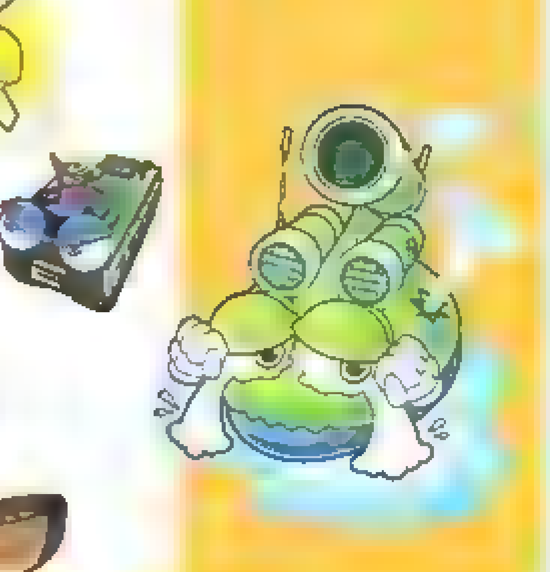
不好意思跟大家囉唆了那麼多，瘋狂坦克陪伴了小愛不短的日子，未來當然也會繼續伴隨著，也許現實世界會遇到許多挫折與困難，但是當小愛回到坦克的世界，瘋一下，重整心情，將帶著滿心的自信面對新的挑戰與人生。謝謝那些在這旅程裡所遇到的每一個人，謝謝你們豐富了小愛的人生（謝謝）。

> 註：以上（）內不代表小愛立場，
> 如有雷同純屬巧合









俏皮可愛的坦克造型是吸引我的最大主因

從未玩過線上遊戲的我，之前每次上網就只知道到聊天室聊天，都已經聊到不知還有什麼可以聊的地步。然而就在一次去網咖的時候，突然看到有人在玩《瘋狂坦克》，當時最先是被遊戲中可愛的坦克造型所吸引，輕鬆的音樂和沒有暴戾之氣的美美背景，讓我開始好奇地想玩看看，於是問了我朋友，怎樣才可以玩這個遊戲阿。而《瘋狂坦克》的簡單操作，讓我這個遊戲白痴終於在10 幾分鐘之後就會開始玩了，從那至今，算算好像也已有8 個多月了，而這8 個多月以來，每天陪伴我的，就是這個愛不釋手的《瘋狂坦克》。



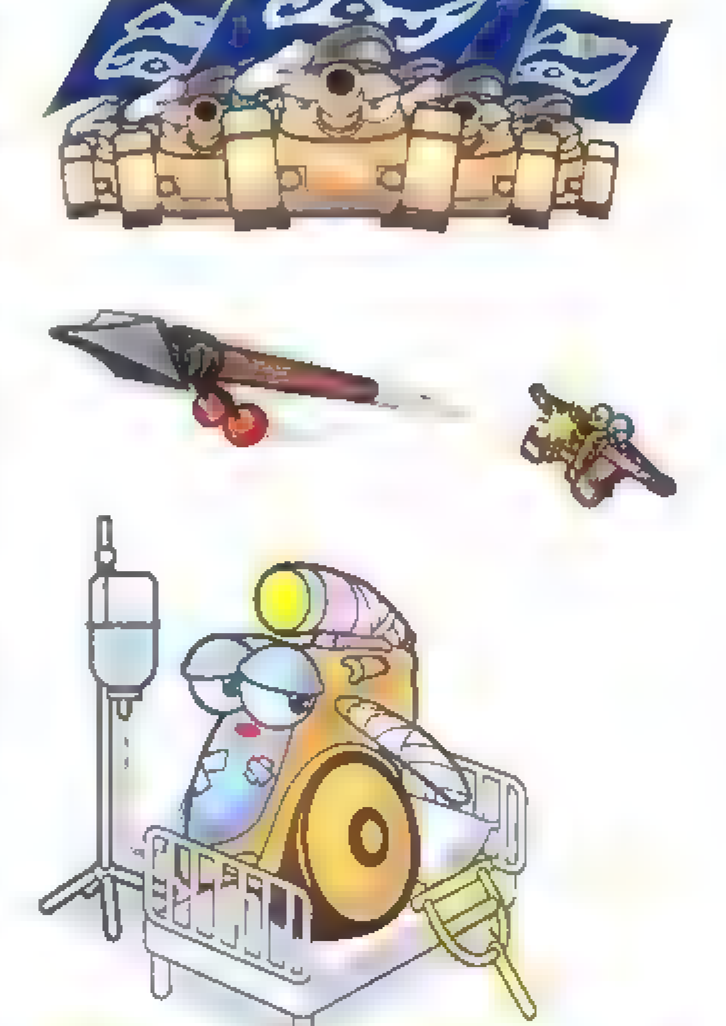




初遇「-7」

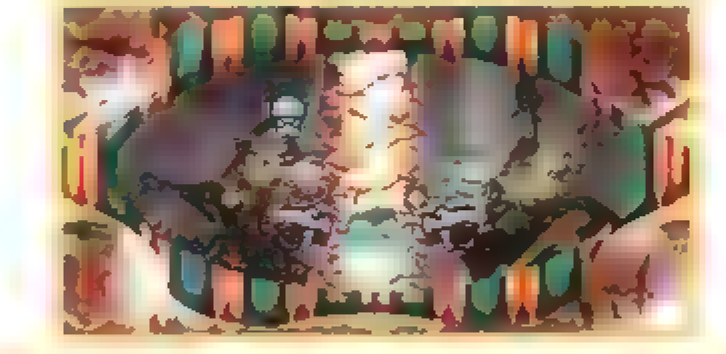
當初還是的我，大部分都是找人少的房間2v2，或是1V1 的PK，邊玩邊向人請教這遊戲的各項攻略玩法，或是如何才能打得準，要注意哪些動作，慢慢的從P K 實戰經驗中，我終於升到了，因此也漸漸的開始玩起了8 個人的。

隱約還記得那次是有2 個暱稱有『-7』的夥伴，一個是”古力菲斯-7”和”雙頭蛇蛇-7”，因為第一次打團戰，所以並不知道如何合作攻擊，或是後勤支援，然而他們細心詳細的跟我解說戰略之後，我才體會這遊戲的另一個重點和迷人之處，就是「團隊的默契」。在遊戲中，我也好奇的問了他們：「你們的名字後面怎都會加上一個-7 呢？」，而他們給我的回答是：「這是我們的好友團隊代號」。我又問了：「那為何要用7 呢？有什麼特別的意義嗎？」，他們竟然哈哈大笑的說，「因為我們都是抽七星煙的啊」，頓時，我回答了：「呵呵…=．=”喔～」。從那次之後，我也跟他們變成了好朋友，後來他們也誠懇的邀請了我加入他們的好友團隊，而我的名字暱稱後面當然也加上了-7，當時『-7』團隊只有少少的7 個人(真巧，加上我剛好7 個人)，而每次上線我們都會聚在一起奮戰，他們也教了我不少的攻略和經驗，漸漸地在5 天後我就這樣升上了夢寐已久的。









家族的成立

如果沒記錯應該是在去年2001年10月中旬，那次因為伺服器下線維修3天，沒有坦克的日子，害我一時不知該做什麼是好，然而心血來潮，突然想說不然來寫個家族網頁好了。就這樣，『傳說中的～7』網站就在這3天誕生了，大家都很高興並驚喜的說：「我們終於有個家了」。

錯過了第一波和第二波的家族申請，所以我很密切注意第三波的「家族申請」消息，畢竟能夠通過官方認證的家族，感覺總是不一樣。漫長的等待之後終於到了可以申請的日子了，但是我們卻面臨了一項家族重大改變，就是…必須更改家族代號『~7』，因為官方方面說我們家族的代號必須是在前面，而且家族代號也必須超過3個字元，心焚如急的我，在經過跟幾位家族元老商量之後，決定要改成『7★～』。或許真是因緣巧合，原本家族名稱「～7」的由來，不就是因為－－我們都是抽七星的阿，7★＝七星，一個毫無刻意原因的代號，演變成今日的『7★～』，我真覺得是因緣際會。

至於為何家族網站名稱前面會多加「傳說中的」，那是因為至從我接觸『~7』到現在，時常聽到線上很多朋友問到：「你們家族的人雖然好少，但聽說都很厲害耶」「聽說加入你們家族，都沒有壓力，而且大家都像一家人一樣喔」「聽說你們家族的人都抽七星香煙的阿？」…等等，所以我才會想說在家族網站名稱上，加上「傳說中的」來突顯一些神秘感，如此這般囉～





一個令人感到溫馨的家族－－「7★～」

2002年3月30日，很榮幸的我們家族能夠參加V500花蟲版震憾首賣會，「坦克家族震憾4vs4 PK賽」，雖然並未得到冠軍而只名列第三，但是當天我們真的都玩得相當高興，除了大家能夠藉機聚在一起之外，更是因為當初一個只有7個人的小家族終於熬出頭了，有幸在公開場合參加比賽，真的很高興！而家族人數至今已達到只有少少不多的三十幾個人，但是我們之間的相互關心和真心對待，彼此之間就像是真的「親家人」一樣，讓我和所有的「7★～」家人們都深感珍惜，更希望在未來的日子裡，我們都一樣能在坦克上和現實生活中，彼此互相勉勵、互相關心、互相珍惜，一直到老～

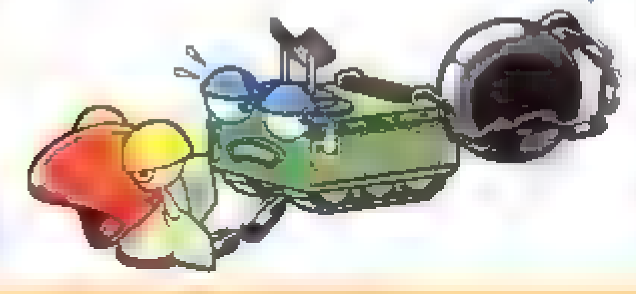
坦克妙談

V500－小幽

小幽

慘痛的一次經驗

《瘋狂坦克》，莫名地對我這種從不熱衷線上遊戲的人造成一種吸引，這款遊戲也是我繼龍族過後所接觸的第二款遊戲。自朋友的慫恿推薦下，我就開始沉迷在坦克的聲色光影中。



我通常在【獨木橋】之役中以🐞來與敵人應戰，當然是先用「DOUBLE」黑炮把敵人打得暈頭轉向，讓他感受一下從橋上自由落體的快感。而在其他戰場上，我就會搭配著紅彈使用，讓他「兩發吃不消，過火死翹翹」。但身經百戰的我卻在一次意外中，被敵人在獨木橋上，過火又過風，不偏不倚地從正上方擊中，讓我慘遭滑鐵盧，被打得體無完膚，你說扯不扯？只能說－－衰喔。



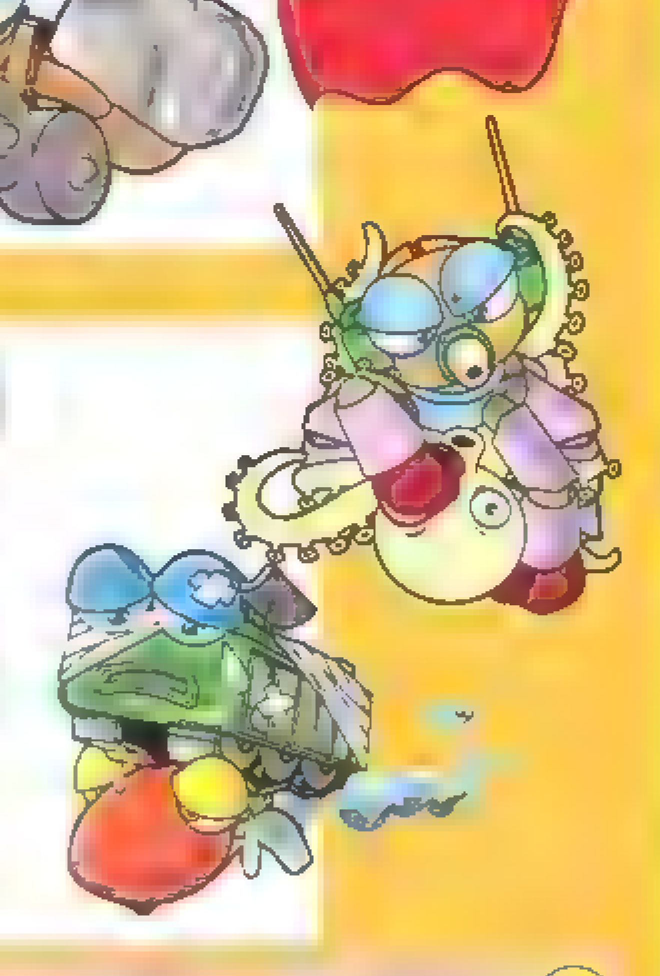
各坦克的巧妙運用

來談談我最早練的 ，由於外型前衛、攻擊特殊，雖是「看到紅彈拼命逃，兩發紅彈得寵召」，但是在【鐵路】、【聖堂】、【工廠】及【樹藤】等地形中，衛星雷射的潛力可說得上是發揮到淋漓盡致，我常常都悄悄躲下面攻上面，但有時也正因為有這些屏障，害我必須捨長取短，不得不用攻擊力較弱的閃光彈，正所謂水能載舟，亦能覆舟呀！但是看到過火而暴增成粗大的衛星雷射打到敵方身上，雖沒有紅彈失的血多，那種爽快感卻是其他武器不能比擬的。但若是在 或 旁，如果沒十足把握的話，勸你還是三十六計走為上策，逃之夭夭囉。



而對於無腳的 來說（其實我覺得它也蠻好用的），它的特點是不怎麼懼怕 的，而適當的使用凍水彈使敵方動彈不得，然後再慢慢用水雲彈收拾也是不錯的計策。或者等到「雪那一片一片一片一片，力量增多一些些」的時候，給他來個「DOUBLE 水雲彈」伺候，造成的損血是相當可觀的。

偶爾我也會用用 ，尤其在【工廠】裡更能發揮到最大極限，沒有"一失足"成千古恨的疑慮，還可以冷不防地暗放毒箭，讓敵方"身中劇毒，連連叫苦"，然後再搭配長針使用"一針濺血"，馬上就可以OVER敵軍、橫死當場囉！縱使在還沒暗殺敵軍前被敵軍早先一步圍毆致死，但敵方在劇毒的百般侵襲下，不死也半條命，剩下的就交給盟軍收拾殘局，自己也能功成身退。所以呀，小看毒箭可是會叫你死於非命的。



烈火落石彈

再來要談的是我第二擅長的 ，他的特殊武器和 的毒霧彈可都是有異曲同工之妙，我也常用它們來折磨要死不死的敵人，「紅紅火焰燒呀燒，處處火海逃不了」，哈哈，那種玩弄別人於股掌之間的快感，是要做過的人才能體會的，這樣說會不會有些卑鄙小人呀？而巨石的武器K 在別人身上也非常爽快，尤其在過火的時候，「雙擊保證讓敵人痛到最高點，心中有悲痛」，只不過要用這隻會有個超大的致命傷，就是常常會陪著 一起去體驗自由落體的滋味。

當然，還有其他相當好用的坦克，像是「狂野九連擊、秒殺我最行」的 ；紅血時可以加倍攻擊的 ；「暗藏危機，步步為營」，到處亂放地雷的 等等，只不過我對這些都不太在行，而 很少選到，所以在此就不介紹了。

其實玩坦克靠的是技巧及一些小聰明，還有團隊間的"彼此互補"，並且要會"察言觀色，隨時落跑"，才不會被秒殺或是失足摔死喔！









幕府~了凡

500 萬！我的 500 萬就這麼消失了…

話說在截稿的前一天，終於有空上v500來了解狀況一下，不過為了這V500花轟版，還真給它快瘋了，騎著我那台破爛鐵馬，找了四家7-11和在途中連摔了兩次，才找到這令我瘋狂的花轟版。安裝好V500後，選了一桌隨機桌，第一關就來到了V500的天堂【仙境－The heaven】裡。

生平第一次到這，就被它曲折的嘴橋搞得頭昏眼花，就在我還在迷糊之中，天空突然掉下來一個寶箱！Oh～My God～居然是傳說中的500萬，但是卻被我這個笨蛋給射掉了！當偶還在為偶的500萬哀悼時，所有的人已經抓狂，開始炮轟偶了~><~（包括我幾個隊友），報復我把它射掉了～～。後來我就直接從天堂摔到【獨木橋－Thesingle log bridge】上，掉在獨木橋上，該說是快樂還是難過呢？因為只要掉到獨木橋後，我必輸的命運就開始了，常敗王的名號可不是得來虛假，一天玩了20幾場獨木橋共輸了10場，所以玩了一年多的坦克還是停留在 上，哈哈哈…（偶真是家族之恥 －－"）。



經然跟同家族的喵喵為敵，害我被狠狠扁了一頓



就這麼不小心把500萬寶箱射掉了



第一次選到，還差點掉進河裡呢！

目標－－成為耀眼的

單純天真的我，連跟 打都會輸，不過偶心裡一想，他可能是假 ，心情就好多了。真搞不懂那些金牌幹嘛放著好好的 不用，而去當假 。就在我還在思考如何打破我必輸的命運時，貝多芬的命運交響曲就開始演奏起來了，我又從獨木橋上摔下去了‥

自獨木橋上摔落到涼涼的河水裡，游了一天的泳，終於到那可以讓我爬上岸的【山洞－The cave】，沒想到開始的那瞬間，我才驚覺到我進了一個我不該進的洞穴。滿室閃閃發亮的黃金，哦～不！是刺眼的 ，看看我坦克上的 ，真是好恐怖啊！竟然還看到家族的成員，幕府~喵喵…他毫不留情的把我剛晾乾的坦克，狠狠的又打回那冰冷的河裡了。不死心的我又跟那些刺眼的 打了一場，不過反而被當成內奸，碰了滿鼻子的灰，又被隊友狠狠的括了一頓，把我踢出去後，無處可去的我只好在河裡度過那漫長的夜。滿洞穴的 真是萬 叢中一點 ^^^^。

最後，偷偷的告訴想吃500萬的坦克們，最近在【海盜船－The pirate ship】發現，在哪裡打了十場，看到2個500萬掉下來過哦^^，不過千萬不要像我一樣，看到500萬太興奮，把向前走按成放毒劑，到時候不只你想哭，你的隊友也會狠揍你一頓。雖然今天輸了很多次，但成為刺眼的 是我的夢想^^。





第一次秒殺



跟哥哥們的合照

求新求變的不同玩法

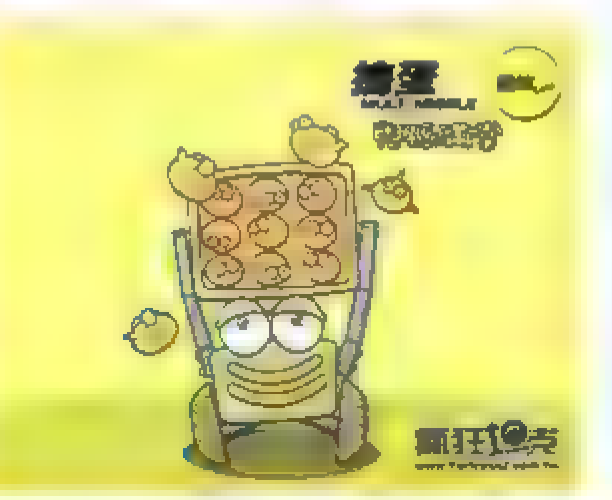
V500 良牙

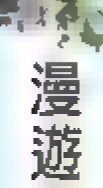
良牙

與坦克的第一類接觸

「ㄏㄏㄏ」這是我的慣用語，說起我跟瘋狂坦克的認識，要從去年的某一天開始談起…當時讀高一的兒子和同學在家裡玩GAME（那我幾歲了？ㄏㄏㄏ～39歲，粉年輕的少年啦～），平常他們玩的，我都沒興趣了解，但有一天我兒子的同學玩著一台粉古錐的坦克，同時還有輕快的音樂聲伴奏著，看到每台坦克都有不同古錐的模樣，ㄏㄏㄏ～我凍未條，馬上趕走那位同學離開座位，換「0爸」亂一下。粉久沒有重出江湖了，不過，從紅白任天堂超級瑪莉以來，還沒有我破不了關的遊戲的啦！

心裡想，「這些猴死囝仔還不知道什麼是高手啦，就讓我來給他們上上課、修理修理，嫩的就回家吃奶啦～」。一開始當然還不熟，便選了那個有9發裝的 來練練看，不錯喔！粉耐打！秒殺，一年前就粉熟啦～





但是過了一個月，感覺好像沒啥技術性，馬上當機立斷，換新車。看到粉都人都愛用那隻 ，那我也來試試那支真有這麼好用嗎？那時剛開始流行紅彈，有好幾次搞不清楚就用錯了，竟然同隊的會打我！才知道原來規則是這樣，違規就要自殺，好阿，我也跟你用紅彈，who怕who！喔～～這下真的上癮了！



原來用紅彈這麼緊張又刺激喔！三兩下就決勝負了，準是不夠的，還要比誰的速度夠快、Delay值要少，才有機會贏。至此時，我才知道原來還是有技巧性的，接下去跟你練！於是，每天早上7：30準時上網，全副武裝--4杯農茶、一包7星，玩到我兒子放學16：30才換手！

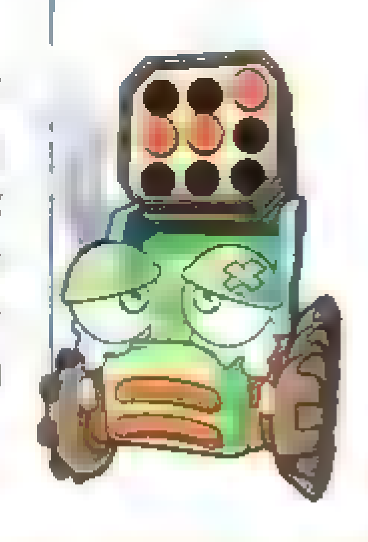


我用小牙籤凸你喔！

遊戲時幾乎每天都會認識新朋友，也有我不認識的一直吁喊我的聖號「0老師卡好」，原來「0老師卡好」已經在江湖小有名氣了！但是紅彈太準也不好，那些老朋友老虎五隻、冷艷海棠、無望及木村等，大家太熟，即使贏了，也感覺不到那份快感。

還好我又發現新的刺激玩法，ㄏㄏㄏ～玩家就要這樣地不斷求新求變，這是一定要的啦！「我用小牙籤戳你喔！」，獨木橋用 打下水，唉～有啥技術可言，9發秒殺早就過時啦！所以，現在我喜歡用 凸你喔，當然我的另一個聖號--「良牙」又轟動武林啦！

說到這裏，你們那些嫩嫩的牌，看到哥哥在獨木橋用 ，不要懷疑，不要落跑喔！我只是好玩找刺激，不會跟你們計較輸贏的啦！ㄏㄏㄏ～好膽麥走～哥哥等你喔！







漫遊者的旅店

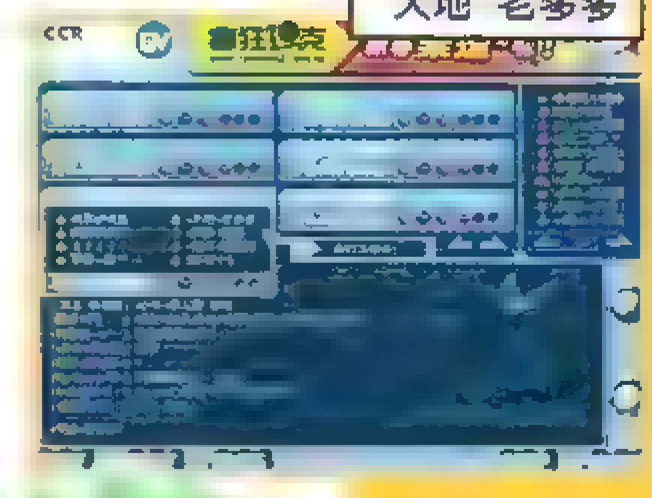
線上遊戲即時報導

*天地*老爹爹

一步一腳印，可不是隨便得來的

曾幾何時，坦克變成我每日不可或缺的既定消遣遊戲，早也玩、晚也亂，就如同鴉片一樣，讓我無法自拔。想起去年，同事玩坦克玩得如火如荼，我仍置身事外，直到10月份，我同事跟我提起有沒有興趣玩瘋狂坦克，剛好那時我沒有其他消遣，就跟他們一起亂坦克，誰知這就是我狂戀瘋狂坦克的開始。

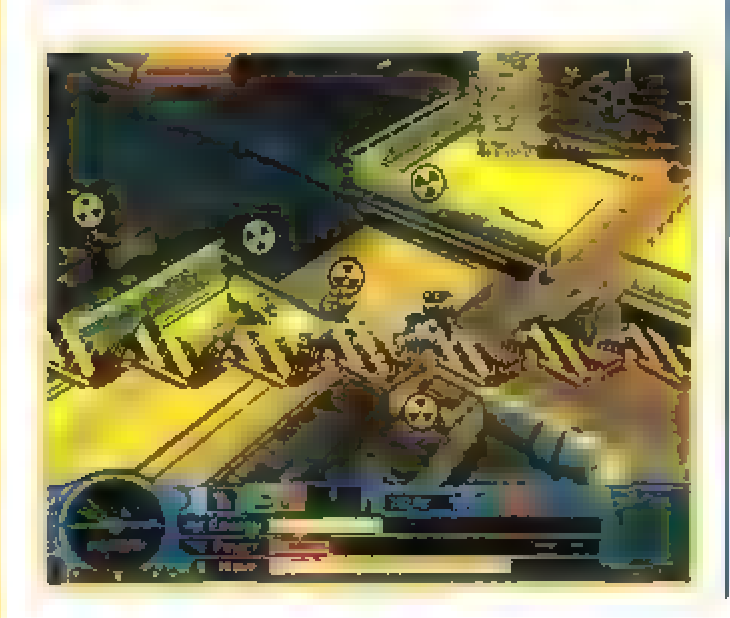
從一個 開始，看到別人都是 、 、 ，真是羨慕！不知何時自己才能跟他們一樣，於是起便給自己定了個志願——「我一定要升到 」！從那時開始，我就為我自已的志願努力亂坦克。有時進入遊戲，人家見你是 ，都敬而遠之，強弱分兩邊。還好我對射擊遊戲還蠻有天份的，從 → → → → → → 到 ，一步一腳印，走來始終如一。這個過程中，充滿了種種酸甜苦辣，狀況好時，每發命中！狀況不好時，同隊的隊友還會說：「喂！你的是用買的啊？」聽了真難過，我也是千百個不願意啊，我就回他們「嘿～哪一個ID不是用買的、花錢去買點數玩起來的呢？」，說得他們啞口無言。





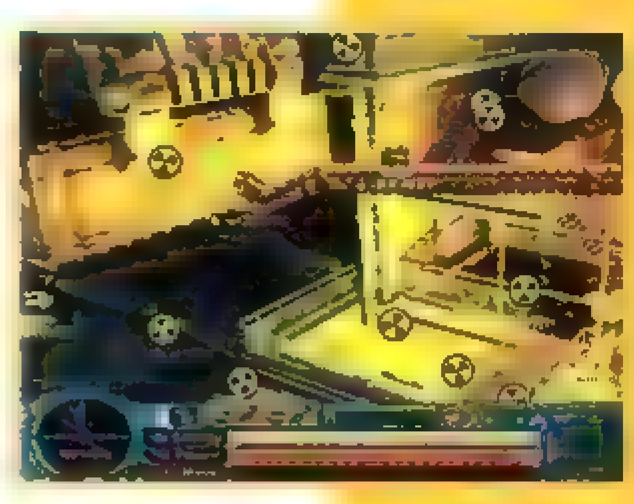
領略團體作戰的樂趣

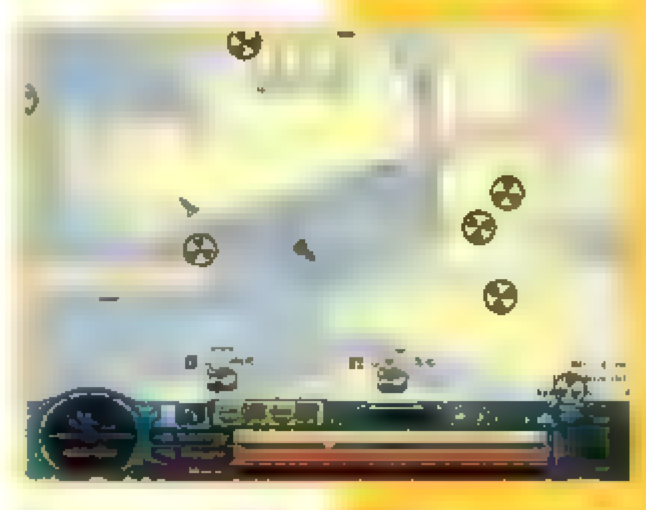
亂坦克也有半年多了，先前覺得有些倦怠，雖然最近推出了V500版，但是其中改的地圖跟模式也不是粉多，人說「吃一樣東西，吃久也會膩」。就在此時，我經人介紹進入「*天地*」這個家族，進入家族後，我對坦克的一些觀念，從此有了180度的改變！以前單打獨鬥，無牽無掛，在加入家族後，發現「團體的互相幫忙跟掩護支援」是那麼地重要，先殺哪一隻、幫補等等，有了一個家族榮譽的使命感，雖然加入家族不是粉久，但這個使命感已深烙我心！所以我現在努力的給他玩坦克，下班玩、上班也給他偷玩（雖危險、但也滿刺激的）。

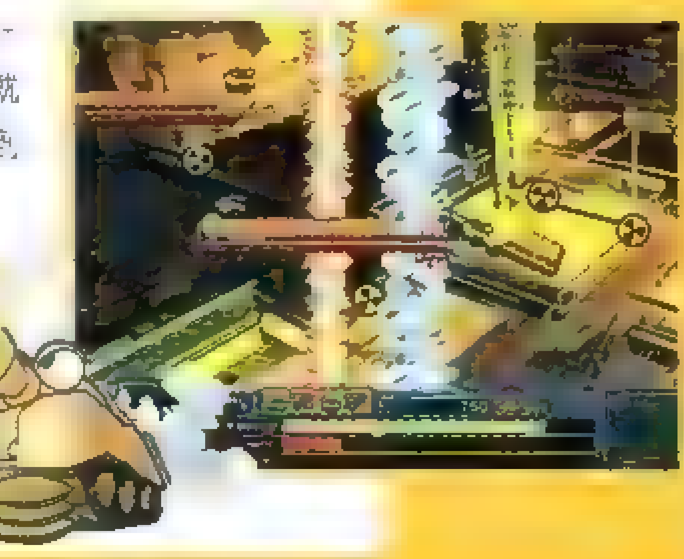


加入家族，除了可以團隊作戰，還可以培養彼此的默契和戰術，還有高人傳授密技，真是受益匪淺，更能拓寬自己知識的領域、認識更多的網路朋友及互相排解自己內心無解的問題。人多，答案就多，建議也多，何嘗不是一種受益良多的途徑呢？

現在的我，常會提攜一下等級比我低的族員，如有能力的話，就排解一下族員的疑難雜症，發現在此竟然有我可發揮、建議的空間，不由得越來越認同自己！我現在是全力衝名次，希望改版後能有個 來掛一掛（可是好像是一項不可能的任務！）不過我還是會盡自己的能力去完成它。最後祝所有坦克玩家，能突破自己的極限，邁向更高的境界，最後還有一項非常重要的事要宣布！那就是…就是………「各位大哥大姐！以後看到我請高抬貴手，會趴我啦，小讓我一下咩，嘻嘻～」。最後，祝所有坦克玩家一切平安順利，天天快樂亂坦克！







玩家救濟所

向老編發牢騷的地方





玩家救濟所

專治各種疑難雜症



Q1 是有點小好奇~書背上寫的「超商」或「農學社」有什麼特別的意思嗎?

Q2 請問「S幣」什麼時候會寄啊?我好像都沒收到耶~

Q3 漫畫真的蠻可愛的說,都是誰畫的啊?

◆瑞毅　100S 

A1 這是為了避免批發或通路商,「不小心」鋪錯店面踩到別人的地盤,造成互搶的局面,所以書背上有標註「超商」或「農學社」等字樣。另外,也為了退書時統計方便。

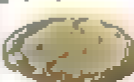
A2 S幣已在截稿前陸續寄出了,相信本期出刊時大家都收到了。

A3 嗯…好多人都問到這個問題,請注意本期的「皇家放映室」,已經正式公佈答案了,他就是「月藏」大人,在同人誌界裡應該也是大師級的人物吧!(這是他自己說的,老編是不太清楚啦!)自從有了「月藏」大人後,一切就都變了,以往都是工坊人員跑來拜託老編或尼爾斯畫這畫畫那個的了,現在,老編和尼爾斯每月得到「月藏」大人家中拜託跪求「賜」稿,現在「月藏」大人又說要搞連載了,唉…….救命啊!

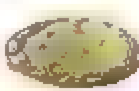


嗚~~老編說法沒人用心看~

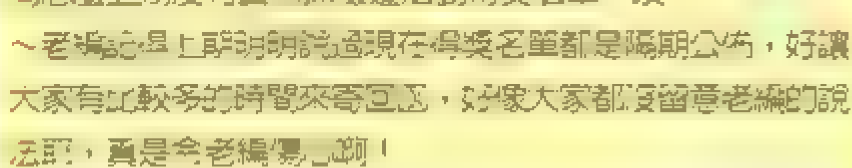
Q1 誰說上期的探檢道難找?我才花了近20分鐘就找到啦!只不過不知道有沒有中獎??貴雜誌的抽獎很難中呢!!我從151期到現在都沒中呢!!以前都有中呢,不知道是怎麼回事呢!!

◆閻顏　50S 

Q2 嗚~上個月尋找印花的活動,竟然沒有如期抽出得獎者,討厭啦~~~人家還不容易瞪大眼睛兼翻到爛了的找到那五枚有夠會躲的印花,竟然………沒有舉行活動,真是太~~過份了!!如果這期又沒找到的話,也請一定要如期公佈喔~不然……我會鬱卒到死的~「絕對」不可以再晃點我了喔!!~

◆By Tina　50S 

嗯,有人說好找,有人說難找,找法各有巧妙不同吧?不過好像集眾人之力會好找一些,尼爾斯和沙納雷兩人合力,好像十分鐘之內就找齊了耶。有很多人寫信來問怎麼上期沒有公佈探檢道活動得獎名單,唉~老編記得上期明明說過現在得獎名單都是隔期公佈,好讓大家有比較多的時間來寄回函,好像大家都沒留意老編的說法耶,真是令老編傷心啊!





Q1 軒四的怪物設定中,怎麼會有鍾馗呢?鍾馗不是在唐朝後才有嗎?而軒四是在戰國耶!

Q2 可不可以求情啊?我花了一個晚上才找到五個印花,但是,忘了核對,有一個頁數寫差了一頁,可以通融一下嗎?

Q3 感謝阿雷斯替我朋友回E Mail二次。

Sorry,國文不好,以上就拜託老編了!

◆Duck 敬上　100S 

A1 鴨子你真是知古通今、學富五車,而且還明察秋毫啊!那個鍾馗的確有時代考據的失誤,據遊戲仙人得來的消息,DOMO已在本月將他正名為「鬼王」了。

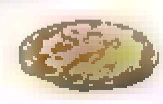
A2 對不起,可以求情但不能通融,有好多人辛辛苦苦才找齊,又辛辛苦苦的抄上頁數的,所以,為求嚴格的公平標準,抱歉了。

A3 這…你們瞞著老編我在幹什麼勾當啊!?



[illegible]

我覺得S幣和經驗值分配很不一致，之前都是一樣的，但S幣要乘以10倍(如25P，250S)，還有明明的是評論，而且一樣是25P,為何他200S，而我卻是150S呢，難道是因為我寫國產，他寫國外的嗎？？最後，在玩家救濟所裡，隨便一篇都是50S或100S，如果寫得不錯，我無話可說，但卻有人不到10個字就被刊登，也有50S，讓我不是很滿意，希望貴王國能詳細再規劃S幣。

◆Well　100S 

這個有關國家貨幣的民生大問題，老編老實說，是必須視王國發展的情況調整的。S幣的產生，原本是為了獎勵參與國家建設的國民，也就是投稿的讀者而設的，但考慮到各專欄篇幅有限的關係，為了讓更多人能參與，所以也開始在玩家救濟館「布施」S幣，每個人都能參加，包括Well你在內。在王國中，每個專欄的主持人不同，視專欄的情況獎勵的方式也會不同，比方說，如果阿雷斯的「漫遊者的旅店」要是「又」遇到生意不好快倒閉了，經過國王大人的同意，當然可以S幣倒店大放送，每則投稿給個五百、一千也不成問題滴！另一個問題是，同一個專欄中為什麼經驗值相同但S幣發放標準不同？簡單說，老編每次玩RPG，打怪的算經驗值相同掉下來的錢也不會每次都一樣吧？而且每個專欄的主持人，雖然盡量做到客觀的評價，但難免有主觀的因素在，尤其沙雷納的個性，大家都知道吧…..？嗯…，說到這裡，有人在證偶啦…….老編先閃人了！！



皇家畫室也讓女神染指??

請問畫坊的稿子，是用選出來的，還是用抽的？？

◆小太妹　50S



其實是用女神的鞭子抽的，抽起來愈響的表示顏料用的愈多，就能入選皇家畫室了。

耶…………大家真的相信嗎?「皇家畫室」的畫稿當然是經過皇家畫師索卡爾精心評選的，而且每件都有對應的評價，當然，為了鼓勵大家多多投稿，有時還是會附設「參加獎」，刊登一些畫技仍有進步空間但看起來有用心畫的畫作，不過，整體而言，因為是「人」選出來的，評選的標準還是「主觀」的。

[illegible]

Q1 在第157期的歐茲鐵匠鋪——微軟無線飛輪鯊一文中，左下方的框裡，寫著需要2顆3號電池，可是上面的圖，旁邊卻寫2顆4號電池，請問是3號還是4號電池？

另外，探檢道活動那些人真不知變通，只看到截角而已，拼命的找截角，難怪會找不到。像我，就一頁一頁翻，被我找到了，但為什麼我還是沒抽中？為什麼~~

在第157期中，不是有風天翔的贈獎活動，要收集DM上的截角三枚——風、天、翔，貼在明信片上，即可得到。但DM上只有一枚，其他兩枚該如何收集？該不會再買兩本軟體世界吧？

◆西門吹雪　100S

Q2 風天翔的截角收集太過份了啦！一口氣買三本軟體世界？嗚~嗚~嗚~欺負沒錢的人…..QQ

◆婉真　50S

Q1 哈~老編沒抓到的BUG，有人抓出來了，正確答案是4號電池，特此更正！

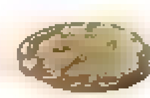
Q2 風天翔的贈獎活動，並非是由雜誌主辦的，雖然當初廠商有問過老編若分散截角在每本雜誌裡，大約中獎率有多少，有多少人會得獎？老編回答曰：中獎率很低~老編覺得沒有人會為了中獎而特地買好幾本雜誌來收集截角，因為雜誌看完不能當草紙用，再加上就算買三本也不能保証截角都會不一樣，所以，這活動大概只在一般同學之間互相交流時能產生效果。

沒想到活動最後還是以夾報的方式舉辦了，真的不是老編故意整人，請大家明察！

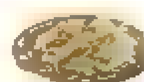


[illegible]

Q1 是妖精嗎？還是非人類呢？在皇家放映室裡，男主角年過一年，日過一日，怎麼臉和面像都不會變老，據我猜測，山要變海而海又變成山，至少都要花上個幾萬年，甚至幾百萬年都有可能，為何他（那男的）就是不變，莫非愛情果能讓一個千秋萬世都永保年輕？！另外女主角，為何在說那句「你總會明白的，你總會離開的。」台詞時，流「血淚」！粉恐怖耶，是……是……是……人嗎？

◆明倫　100S 

Q2 老編伯伯，請問？？你們登的廣告可不可以不要有流血的，像這期和156期的最後幾頁真的是嚇死人了！我真的很怕（是真的T_T），跪下來求你們可不可以不要登這種廣告啊？？（拜託！）嗚~嗚~~

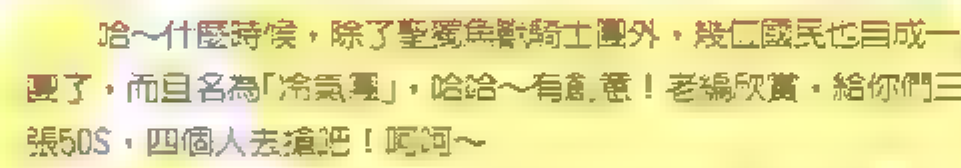
◆婷兒　100S 

明倫的見解我們「月藏」大人看了很滿意說，算是他少數的知音吧！老實說，老編看了皇家放映室，心得是有看沒有懂，記得原本「月藏」大人告訴老編要畫白蛇傳的東東，老編心裡還在想說那幾頁就任你摧殘了，但畫好一看，怎麼會變成兩個人看來看去，然後「山要變海而海又變山」，而法海禪師玩不見了！？所以「月藏」大人畫得東西，聽一說就好，不要太當真。

婷兒說的真好啊，哈哈，這是我看過最精闢的評論——「廣告」，哈哈，老編拿妳這封回函給「月藏」大人瞧了，不過老編很有道義的哦，先把妳的資料抄下，然後電話地址都塗掉了，呵呵。



王國新團體登場－安德烈斯「冷氣團」！



冷氣團的Q&A:

JT：安德烈斯王國的演出人員是以你們本尊「量身訂作」的嗎？我很好奇耶！？

Redsky：那張照片是妳的座位吖？？我發現了一個秘密哦！！你很喜歡史努比！厚！對不對？^ ^

Lsay：為什麼這次軟體界倒數第八頁又要倒過來咧？是故意的嗎？

JT：什麼時候遊戲石盤上有軟體世界的標誌呀？我怎麼現在才發現^ ^？

ato：嘿嘿嘿！又抽到我嘛！！！

◆Lsay ato J.T　Redsky 150S

哈~什麼時候，除了聖魔角鬥騎士團外，幾位國民也自成一團了，而且名為「冷氣團」，哈哈~有創意！老編欣賞，給你們三張50S，四個人去搶吧！呵呵~

A1　不但是量身訂作的，而且力求個性相仿佛，但在「月滅」大人的淫威下，每個人的長相誇張化了，其實老編比雜誌上登的帥很多啦，沙雷納也美一點，藍藍也可愛一些啦~

A2　被Redsky發現了，沙雷納真的超愛史努比！

A3　這種倒轉乾坤手法玩久了，老編信真的回不完，最近老編體檢出高血壓，大概就是被嚇出來的，也許下回規定，倒轉廣告收費加倍，多的就當老編的醫藥費吧！

A4　JT，這……只有151開始那幾期沒有吧！你真的是我們安德烈斯的國民嗎？

A5　「又」？ato你這種留言會引起公憤，老編可不負責喲！





[illegible]的家，就在編輯部！？

每次看魔王的洞窟都有一大收穫，可以從欠罵的對象中，間接了解一個遊戲，可省下不少花費，不過卻苦了那些先買遊戲的人。沙雷納的座位，東西真的有多到堆成這樣嗎！還是太努力工作以編輯室為家，才會有這般的景像出現？

◆盛發　50S

近來「魔王的洞窟」罵的最多的幾乎都是當機的問題，尤其以一些名作為最，可見大家期待度愈高時，要是失望罵起來毫不留情，雖然老編不屬於魔王陣營，但是瀏覽字裡行間，有時也忍不住脫口一讚：「罵的好！」，哎，事已至此，各工坊該好好加油了……

沙雷納的座位，在王國中算是比較整齊的了，以後會陸續披露每個人的座位，大家一定能藉此體會所謂「一山有比一山高」的道理，敬請期待！



軟體世界出品－延期保證！？

軟體世界的優良傳統－延期，可真是好啊！我從119期開始買直到現在，似乎只有154期準時出刊，其他全部遵循那優良傳統。你們不是一直說要準時出刊，那為什麼一直延期？

此外，在本期(157期)時，4月28日我就在便利商店看到雜誌了，但在書局卻在5月2日才看到，以往便利商店只會比書局早一天出現，但這次卻變成四天，這是為什麼咧？難道是為了整像我這樣為了省錢而在書局買雜誌的讀者嗎？給我一個好理由，否則，嘿嘿嘿！

◆翔雲　100S



講到延期的優良傳統，一直是老編心中的最痛，在此只能說我們絕對不想讓雜誌延期，而且也努力讓它準時，所以，今年農曆過年假期大家都到雜誌社上班三天，但過完年後還是延期了，一旦延期就得花時間追回來，這可能不是一個月二個月的事，但請相信我們一直再努力作到。

其實157期在26日就可在便利商店看到了，但為何書局和便利商店會有好幾天的落差？老編也注意到這個現象，歸咎其主因是各通路的物流系統速度有差別的關係，以書局為例，我們在27日把雜誌從裝訂廠運到書局的物流倉庫，而在從物流倉庫運送全省各書局時，並不是都能當天到達，有些通路要花五天才能鋪完其全省書局售貨點！因此，絕非老編故意刁難在書局買雜誌的讀者，更何況書局通路給雜誌社的折扣並不比便利商店差，老編會持續要求書局通路的鋪貨速度，請國民大人你明察………



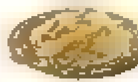
十大建設之預言之塔改建工程何時動工？

自從上次我對「預言之塔」建議後，你們就沒有再回應，真可惡，我建議預言之塔由一個魔法師來主持，若名字不好，我希望由玩家提供名字並票選，不知老編覺得如何？

「玩家救濟所」什麼時候將「硬體醫療所」給刪掉了？這樣不太好吧！還有我希望老編能慎選信件，不要連一些無聊的建議也刊登上去，像我上次建議「將S幣提高」，「兌換品會隨著時間而不流行，過於老舊」，竟然沒被刊登，結果還被老編拿去用，真是氣死我了，這是那門子道理？

我還要建議老編能不定時的改變「安德烈斯王國演出人員」的服裝，我建議下一次能用中國風或日本風及韓國風，例如有皇帝、宰相、德川家康、首相、總統等等…

◆害羞的阿山強烈建議　100S



老編覺得你的建議很好，只是目前除了與截稿時間賽跑外，多餘的時間我們一直在嘗試一些實驗性的專欄，而預言之塔要有人來主持，好幾個月前就和尼爾斯、沙雷納他們討論過了，有主張魔法師、占星士，甚至魔王的……不過，在預言之塔的格式還沒確定如何改變之前，老編的主張是暫時不要做改建工程。

老編一直都很仔細選擇回函的啊~回函主要分為可以在救濟所回答的，或是不方便在這裡刊登必須直接用Email答覆的，當然用Email回答過的，就比較少會在這裡刊登了。大家會覺得S幣多多益善，老編認為也是理所當然的，所以很多人寫回函建議提高S幣，老編就採納了，這其中當然包括阿山你的意見，只是別人的先被刊登出來，阿山你也不用那麼生氣咩~這次不就刊出來了嗎！



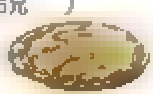
改回函……都是一定要的啦

Q1 根據我調查發現，末日危城可以在網站下載說(國外官網)，但是容量160多MB，就算是寬頻也很久說，不知老編可否和微軟商量一下，把它放進試玩光碟裡啊！^^（不過中文版快出了說……，不知可不可以……）

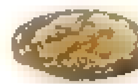
Q2 厚！國民排行榜票選不是說要改成「最近」已出版最好的遊戲嗎？(156期P331，我有証據，嘿嘿！！)，老編你食言而肥喔！

Q3 不知我上期(156期)寄的回函，老編可有看到？版面是有點亂啦，應該沒傷到你的眼睛吧！^^||

Q4 遊戲大作年年有，今年似乎特別多，不知老編是否和我有相同之感受？(很擔心今年會破產說^^)

◆天蛋　100S 

Q5 不是說要把國民排行榜票選由「最近三個月內」改為「近期內」的嗎？為什麼沒有改過呢？

◆維中　50S 

A1 經由微軟授權，末日危城的試玩版已經放進本期光碟裡了，請學習歐盟的精神好好研究。

A2 哈……多謝天蛋與維中的提醒，老編真的……把要改回函這件事忘的……一乾二淨，不過老編是有理由的，或者至少有「藉口」說。話說上上期老編在此宣佈要改回函時，上上期的回函已經印刷完畢，想改也改不了，到了上一期，因為老編到日本採訪光榮公司，回函就交由尼爾斯代為發稿了，出國前，我沒有講，他也沒有問，所以………。不過，這期鐵定會改，老編說了就算！

A3 上期天蛋你寄來的回函，老編收到了，但要找出來才會想起你寫了些什麼，印象中只記到看到當時心裡想著「哦～是天蛋寄來的」，哎……，老編最近不但有點老年痴呆記不清事情，而且還有老花眼，有人寫回函竟然用「鉛筆」寫的密密麻麻的，老編還得用放大鏡看！救命啊，哼！早晚老編送大家一人一隻原子筆給我好好重新寫過。

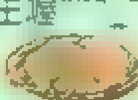
A4 其實老編覺得今年線上遊戲特別多，單機遊戲反而變少了，沒辦法，現在流行線上遊戲，單機遊戲稍顯退潮，不過，看到一些名作都會相繼出爐，單機與線上遊戲一起搶攻市場，這個暑假應該會比以往更熱鬧了！也希望大家暑假能玩的比以往愉快！

安德烈斯心情留言版

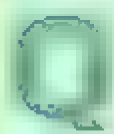


我很喜歡「魔王的洞窟」單元，但是呢，我覺得魔王的眉批太溫和了，魔王應該要惡狠狠的丫，不是嗎？

P.S. 期待兇兇的魔王喔^^_^

◆佩銘　50S 

魔王的眉批是針對大家的「惡罵」做出評價，而魔王目前正要招攬國民加入黑暗大軍，應該不至於會惡狠狠眉批一句：「喂！你罵的好爛！閃一邊去～」這樣子吧，他當然是：「嗯，罵的不錯～來喝杯茶吧～」，記得魔王的洞窟初登場時，魔王曾經示範自身下海罵過一次，不知道有沒有到達妳要的「惡狠狠」的標準？



咦！蕾蕾也有玩金庸喔，我也有玩，我在連2，妳在那個伺服器啊，下次來切磋一下。還有老編在新聞最前線的網路搶錢的搶是否打錯了呢？

◆文思　50S



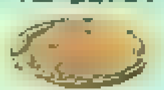
蕾蕾的確有在玩金庸哦，而且偷偷告訴你，她在「天龍3」哦！ID我就不能說了，萬一蕾蕾被騷擾，沙雷納一定會來「賭」我～

Q1 我前二期的回函都沒寄，因為太可愛了，捨不得……再下去也不是辦法….嗚…..

◆方怡　50S

Q2 回函真的好可愛喲！都捨不得寄～懇求老編將上面的圖也印在雜誌上，Please!! 最近好多遊戲都延期了，像聖女之歌，第七封印，三國群俠傳……好想玩新遊戲喲！

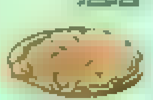
PS 請各位安德烈斯王國的人都要好好加油喲!!!

◆文聖　50S 

總算漸漸了解為何上上期的回函率，不如「上上上」期了！原來蕾蕾登場時，回函率就低了一點，嗯，看來回函率也是人氣指標之一，下回若老編登場當主角，回函誰敢寄回來，走著瞧！！　像聖女之歌、第七封印，及三國群俠傳等等強作，暑假前或暑假時好歹要出的，再不出的話，工坊×董自己都會跳腳，請耐心等待！



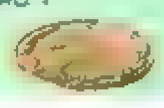
老編啊，你平常除了回信，管理國家財政外，都還作些什麼丫？替別人倒茶？？？………噢噢！

◆畜胞　50S 



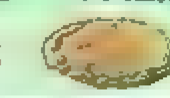
老編還兼安德烈斯國立編譯館館長啊，每篇文章出去，都得校正一至二回，很辛苦耶～

再過不久，就得面臨七月的指定科目考試，可是又克制不了玩遊戲的慾望，該怎麼辦呢？

◆小飛　50S 

這個老編就可以以過來人的經驗，提供你標準答案了－除非像魔王一樣把電腦砸了，否則一旦碰上電腦，戒得了遊戲的又有多少人？更可怕的是話雖如此，還得看個人意志力，上回老編電腦不小心中毒動彈不得，忍到半夜還是忍不住跑到網咖包了六個小時，所以，答案是「此題無解」！

哎～學測只剩兩個禮拜了，可是我看到五月份的軟世出了，就受不了裡面的精彩內容吸引力把它買下來了，可是內心中出現了強大的罪惡感啊！　安德烈斯王國中最帥的男人～老編，請你給我力量考好學力測驗吧！！(多拉我幾下～來吧～)

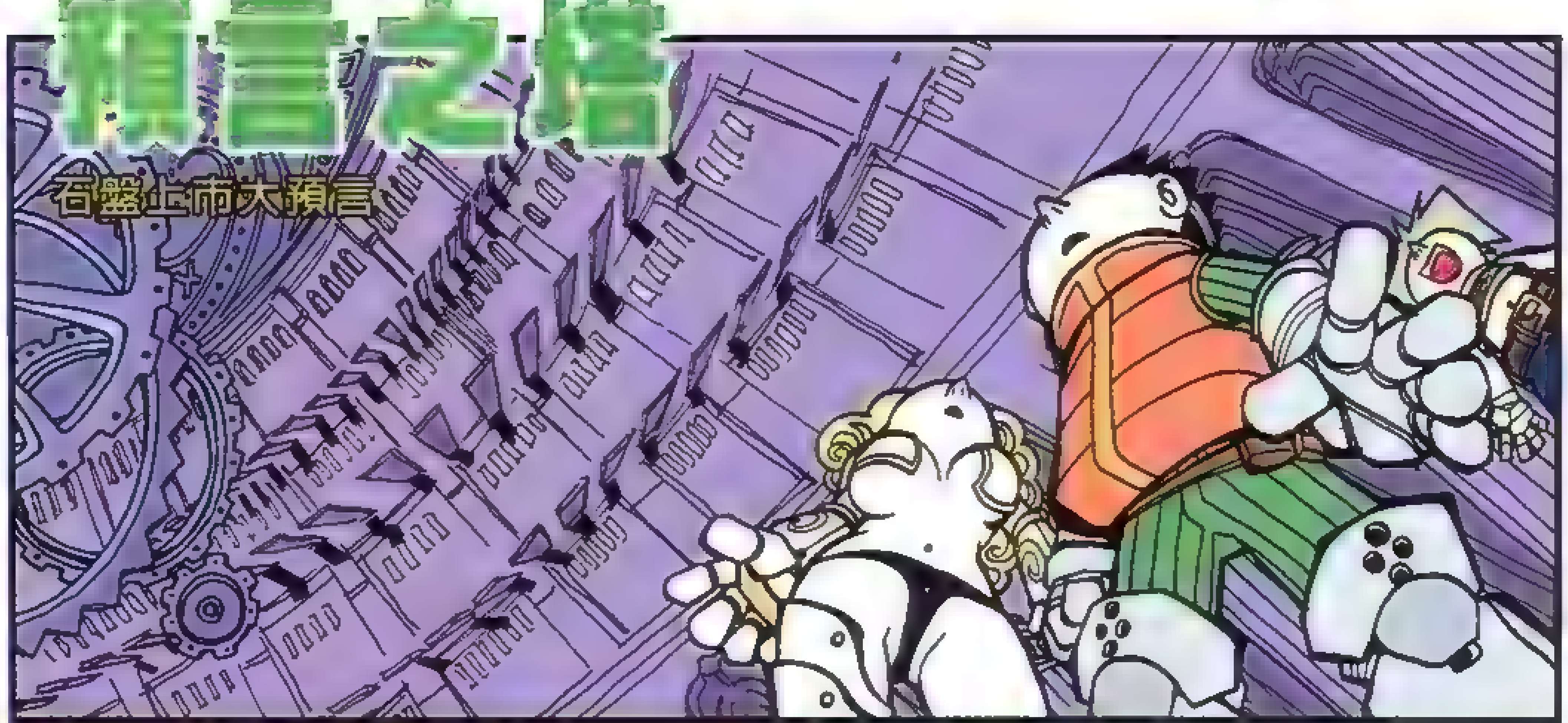
◆苦瓜　50S 

嘿嘿，苦瓜你說的話老編愛聽，像你這種素質的人才，就算學測沒測好，將來也必定憑著三寸不爛之舌出人頭地，成為一方之霸啊～原本上一期想說因應考期推出「女神賜福包」雜誌贈品說，但因為製作時間太長而作罷，也許明年吧～明年再給你力量～

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演大預言

5月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
●冰風之谷 2 (Icewind Dales II)	未定	英特衛
●柏德之門II中文版 (Baldur's Gate II)	1060元	[illegible]
●上海飛龍	未定	玩酷
●超時空之翼	未定	旭力亞
●救世軍 (Gothic)(中文版)	未定	英特衛
●[illegible]女之歌	650元	[illegible]

6月

遊戲名稱	售價	公司
●上古卷軸 III：魔捲晨風 (Elder Scrolls III: Morrownd)	未定	英特衛
●小李飛刀	未定	昱泉
●風色幻想 2：aLIVE	未定	弘煜
●神州遊俠兒	未定	宇峻
●秘境神話	未定	酷一
●聖界的奇蹟 (Frange2)	未定	光譜
●三國群俠傳	未定	東方演算
● [illegible]	649元	[illegible]

7月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	[illegible]

益智大預言

5月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	[illegible]	詮積
●四川省 3000	未定	光譜
●[illegible]大作戰	330元	旭力亞

6月

遊戲名稱	售價	公司
●鴉族 II	未定	光譜
● [illegible]	[illegible]	[illegible]

即時戰略大預言

5月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
●武田信玄中文版	未定	英特衛
●裝甲騎兵－不朽功勳中文版	6?9元	大宇
●第二次世界大戰	990元	大宇

6月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	[illegible]	[illegible]
● [illegible]	500元	大宇
● [illegible]	480元	[illegible]
● [illegible]	2999元	松崗

7月

遊戲名稱	售價	公司
● [illegible]	?90元	大宇
● [illegible]	[illegible]	大宇
● [illegible]	[illegible]	[illegible]

動作、冒險、運動、競速大預告

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●鬼鎮－永夜的詛咒	未定	亞克米
●一級方程式賽車 2002	[illegible]	[illegible]
●[illegible]機	799 元	[illegible]
●迷霧之島三部曲	1380 元	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●熱血棒球	499 元	英寶格
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●蜘蛛人電影版	849 元	松崗
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●網球大滿貫	650 元	大宇
●[illegible] 2	940 元	英寶格
●[illegible]士 II 中英文合版	1200 元	松崗
●業餘殺機(中文版)	990 元	松崗
●火線獵殺(中文版)	1080 元	松崗
●恐懼的總合	1080 元	松崗
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●再戰毀滅公爵	未定	英特衛
●Zanzarah:The Hidden Portal	未定	英特衛
●Moto GP	未定	英特衛

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●超級鬥球王	399 元	弘煜
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●歐洲先進戰機 EF2000	[illegible]	[illegible]
●甜甜布蘭妮 動感熱舞	未定	英特衛

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

策略、戰略大預告

5月

遊戲名稱	售價	公司
●英雄列傳	未定	亞克米
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible] 3	[illegible]	[illegible]
●商業帝國(Trade Empires)	未定	光譜
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]

6月

遊戲名稱	售價	公司
●救世英雄－趙雲傳	699 元	[illegible]
●金錢帝國 2(Capitalism)	790 元	[illegible]
●[illegible](中文版)	980 元	[illegible]
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●Trains and Trucks	未定	英特衛

7月

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]：[illegible]俱樂部(中文版)	1090 元	美商藝電
●美麗的國度(中文版)	880 元	松崗

[illegible]

[illegible]

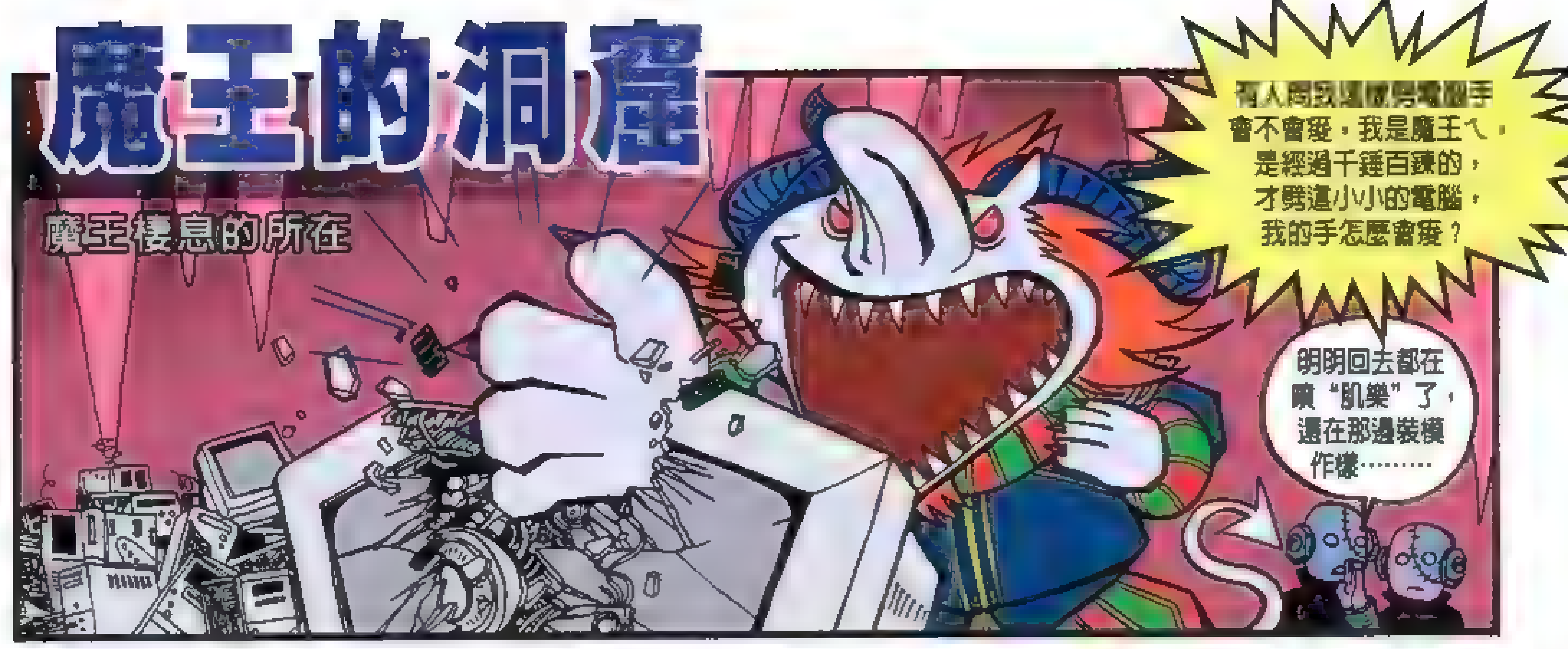
遊戲名稱	售價	公司
●e 電園	未定	優邦
●古惑人生	未定	台灣易吉網
●時空戰場	未定	華義
●瘋狂原始人	未定	華義
●神諭時刻	未定	邦博
●古龍群俠傳網路版	未定	GAMEONE
●[illegible]－御雷者之狂奔	59 元	第三波
●[illegible]	59 元	[illegible]
●萬王之王之紅石大帝	未定	雷爵

[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●千年 2：尾狐之章	未定	永世泰
●神話	未定	全球歡樂
●同級生 3D	未定	全球歡樂

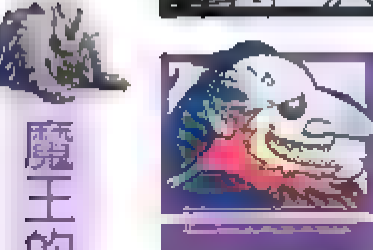
[illegible]

遊戲名稱	售價	公司
●[illegible]	[illegible]	[illegible]
●魔力寶貝資料片	未定	大宇全球



魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100$，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象

（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者

（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：

以上是將公開的訊息

以下是本魔王要靠賞的，所以不會公開資料：

真實姓名　電話　地址　身分證字號

欠罵的對象：

劍靈



開罵者：**暗黑戰士　丫怡**

為何該罵的來龍去脈：



當！當！當當當！！！又當了！居然又當了！真的很想問問《劍靈》的製作小組，為什麼《劍靈》這麼會當？幾乎是從一開始玩就當了！真的是當到我原本想玩的興致都沒了！一開始玩的時候，我以為畫面美美的，應該是不錯玩的。沒想到！！！居然說當就當！遊戲製作小組到底在幹嘛丫？最糟的是，下載了更新檔後還會繼續當！而且聽說下載另一種版本的更新檔速度還會變慢？真是夠了！！原本遊戲中讀取檔案的速度就夠慢了，下載更新檔居然還會更慢？有沒有搞錯丫！

遊戲本身就設計的很差了，如果是小場景換到大場景讀檔慢，那也就算了。居然連大場景到小場景、或小場景到小場景都要讀很久！！！而且當機情形居然還有讀檔讀到一半就當了！！只是換個場景而已，居然就當到那一邊去了？這款遊戲要怎麼玩下去丫？最慘的是，明明下載了更新檔了，到了玄武龜的地方就死當！！打完就當！！真的是不知道該罵些什麼好了！！！＃％＆※○＊＄￥

魔王的眉批：

還是當機………，真是無言以對……，而且這樣更新檔更新後，狀況不但未解除，還追加症狀……，那這個更新檔真是該狠狠拿起來踩^^||，賞15P、100$。

欠罵的對象：

尋秦記

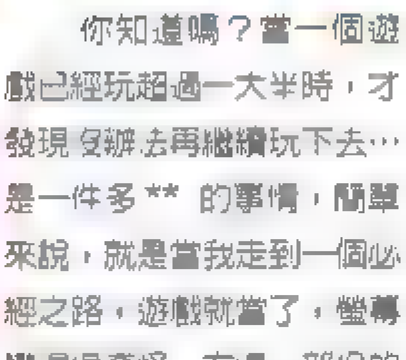


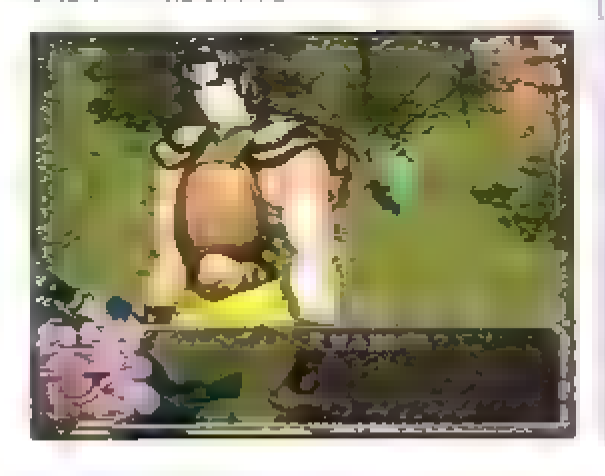
開罵者：**暗黑戰士　布丁**

為何該罵的來龍去脈：



你知道嗎？當一個遊戲已經玩超過一大半時，才發現沒辦法再繼續玩下去…是一件多＊＊的事情，簡單來說，就是當我走到一個必經之路，遊戲就當了，螢幕變得很奇怪，右邊一部份的畫面不見了，好像是整個螢幕都往左移，所以一進到這個畫面時，還看不到自己操控的主角，當然更別說能繼續走下去了，原本玩遊戲興致勃勃的我，看到別人開罵尋秦記中的鑄劍欄無法使用，我還覺得那倒無妨，等到自己實際遇上遊戲被中斷而無法繼續的情況，心中的怒火才油然而生，噢…噢…遊戲製作的廠商…你們是想騙錢嗎？想隨隨便便就出個遊戲來褻瀆原本武俠小說的精華所在嗎？我覺得根本就不該花這鳥錢…所以奉勸各位愛好武俠RPG的朋友小心勿受騙！





魔王的眉批：

原創的遊戲作爛了，也就算了，而改編的遊戲作到爛掉，真的就對不起原作者，辛苦寫出的小說被改編的亂七八糟不說，讓人家創作的抬頭　尋秦記這樣被罵臭頭………希望之後改編遊戲別這麼惡搞了，賞　、　。

怒罵的對象：
炎舞



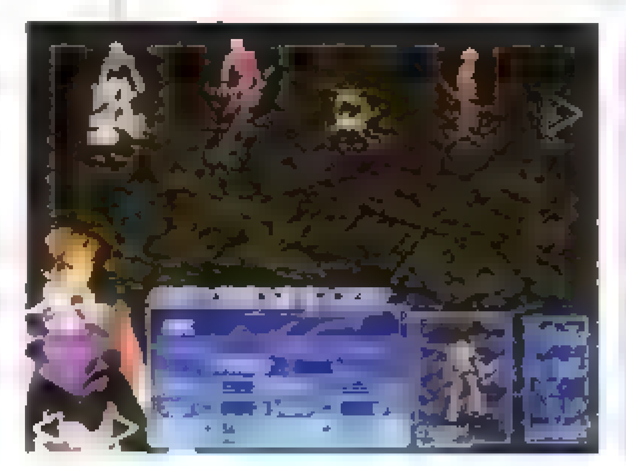
開罵者：暗黑戰士　路人



為何該罵的來龍去脈：

之前有玩過「風色幻想」系列的兩部ＳＬＧ，讓我真的是成了該公司的忠實玩家，可是沒想到這一款遊戲竟是這麼樣的讓人失望。一大堆的臭蟲，還是很明顯且會影響遊戲進行的大Ｂｕｇ，讓我對弘煜ＳＬＧ的好印象都快被砸爛了！

有時進入戰鬥時我的螢幕會“不小心”一閃，然後我就得要重開機（我可憐的電腦），這已經很令人不爽了，要是我之前又不小心忘了存檔，那更是想把我那無辜可憐的電腦給砸了！故事沒有令人感覺之前「風色幻想」系列那樣的令人感動，或許那是因為這一款的遊戲的重點不在這裡吧？那麼其它的效果呢？戰鬥的招式所展現的效果跟之前的「風色幻想」系列比起來並沒有進步的感覺，就連音樂也是普普通通，雖不算差，但也無法讓人印象深刻。唯一值得一提的算是元素石吧？只要把三種元素石組合，就能使出各種的魔法，還算是讓人覺得有趣！



最後來說蟲蟲！不只是這一款，很多國產遊戲都是！為何總是都不在把遊戲都測試沒問題後再推出呢？難道為了賺錢就能推出半成品出來嗎？也難怪會有人戲稱國產遊戲就是國慘遊戲。或許遊戲公司是真的很用心的在製造好遊戲沒錯，但是最重要的不是過程，而是結果吧！？因為這是個商品！

魔王的眉批：

最近的國產遊戲真是狀況百出，好想還沒有聽說有什麼遊戲跟“當機”兩字扯不上關係，讓當機把公司信譽賠上，真是得不償失，我還是好好玩我的魔獸３吧^^……，賞[illegible]。

怒罵的對象：
全球行動～測試版



開罵者：暗黑戰士　修羅王

為何該罵的來龍去脈：



[全球行動～測試版]～一款失敗的Game

我只能說此遊戲缺點超多的，如下.

1. 全球行動的整體架構不錯，以完全擬真實的方式想要架構整個遊戲系統，這款遊戲若要說CS比，我覺得是比不上CS，可要不能然比Rainbow Six還差一點，但是畫面的真實度又沒有比Rainbow Six好，雖然這是一套擬真的，一樣是失敗的遊戲，但若要玩這一款遊戲，倒不如去玩Rainbow Six好，不過若有單人模式我會試看看，多人模式我就不敢再碰了

2. 而且有玩RS系列的我，發現它學了很多RS的影子，還有像白癡的準星系統走路時準星會擴張…發射時槍會往上飄（像DoD一樣）最嚴重的錯誤是，每一把槍[illegible]的特性[illegible]槍多沒有用，還是一樣是爛Game！

3. 另外，節奏有點奇怪，不知道[illegible]，比起CS或rtcw，[illegible]是慢了，殺人或被殺時有慢半拍的感覺…槍隻方面真實度很多特性都有些出入，像ak47跟mp45跟m4的子彈偏移方向都不大一樣，基本上我覺得ak的話就是死命押槍---中距離超難用，因為要[illegible]子彈就會飄得很誇張，目前完全不懂這把槍的特性XD[illegible]。還有一點畢竟目前只是BETA版而已，如果在[illegible]的走動中算有加強就好，這款遊戲的前景看該還是樂觀的



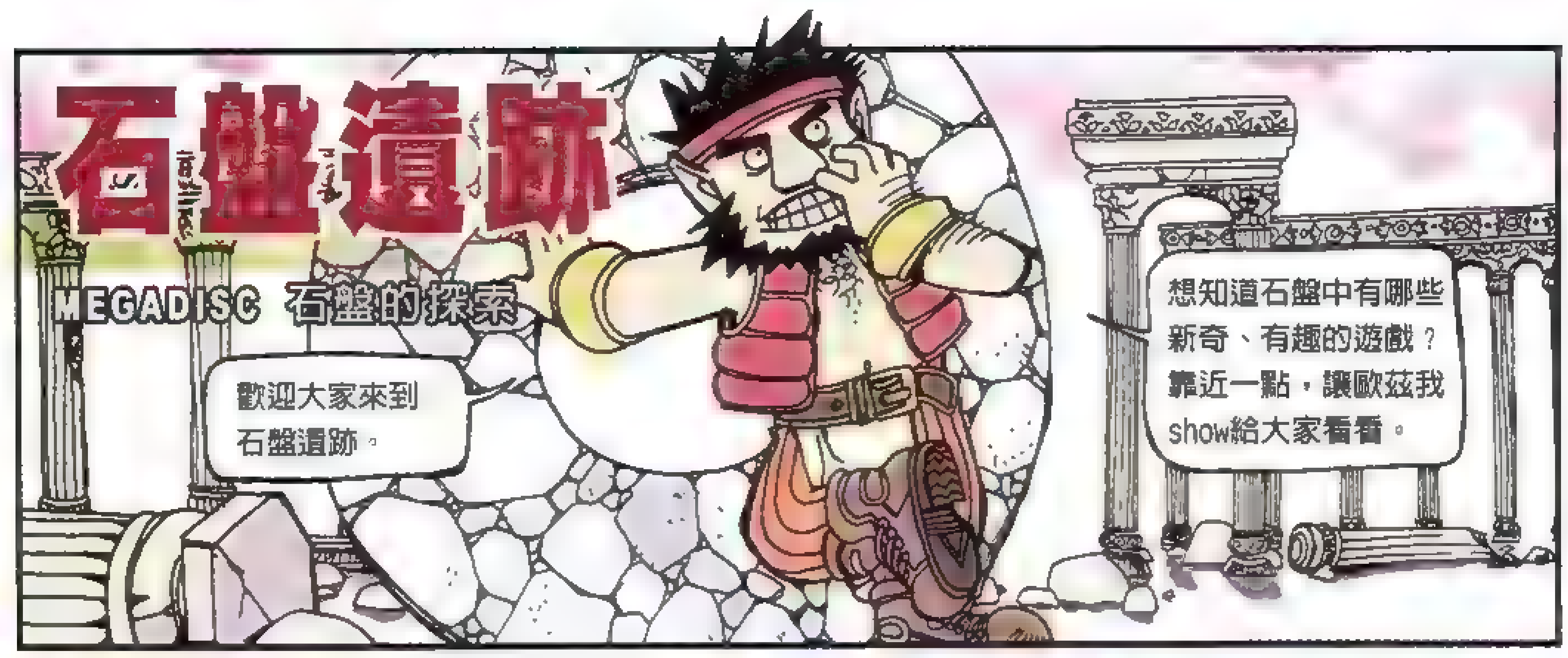
4. 還有就是畫面真的是一大敗筆，真的是Lithtech的引擎嗎？？？Lith的畫面[illegible]全球行動好很多耶，人物的動作很僵硬，3D模型[illegible]有一點差，而且遊戲中的槍械在射擊時感覺沒有質感，像玩具槍，而槍[illegible]上揚的情形很誇張，人物的[illegible]，若是可以像[illegible]作戰，最重要的一點是，感覺起來像另一個版本的CS，要花錢買槍和裝備，不過最重要的是，你要將[illegible]調到最大，有些[illegible]的設定是數字的話，基本上都沒有全開，數字也沒調到最大，所以你最好還是數字調到最大吧！如果開到最大的話，你就會發現槍枝攻擊[illegible]，但是這個BETA版的畫面真的讓我覺得是蠻爛的，希望EA能再釋出一個正式版的DEMO讓人試玩，如果前導玩家覺得好玩才可能會去買正式版的來玩吧，畢竟要花錢買原版遊戲，一定要讓我覺得值得才有其價值

魔王的眉批：

聽完了一連串“當機”的抱怨之後，終於這篇不再是當機的抱怨了^^……，槍枝上[illegible]我想是模擬真實的系統，畢竟現實生活中哪有槍枝沒有任何後坐力的^^，不過畫面差就不能原諒了，讓我們一起等待正式版的改進吧，賞[illegible]。

不過我另一個感覺，覺得這遊戲重在團隊合作，戰術運用才是這遊戲強調的，該遊戲支援VOIP，再加上戰術的靈活運用，非得團對合作才能在這黑森森的環境中獲勝！

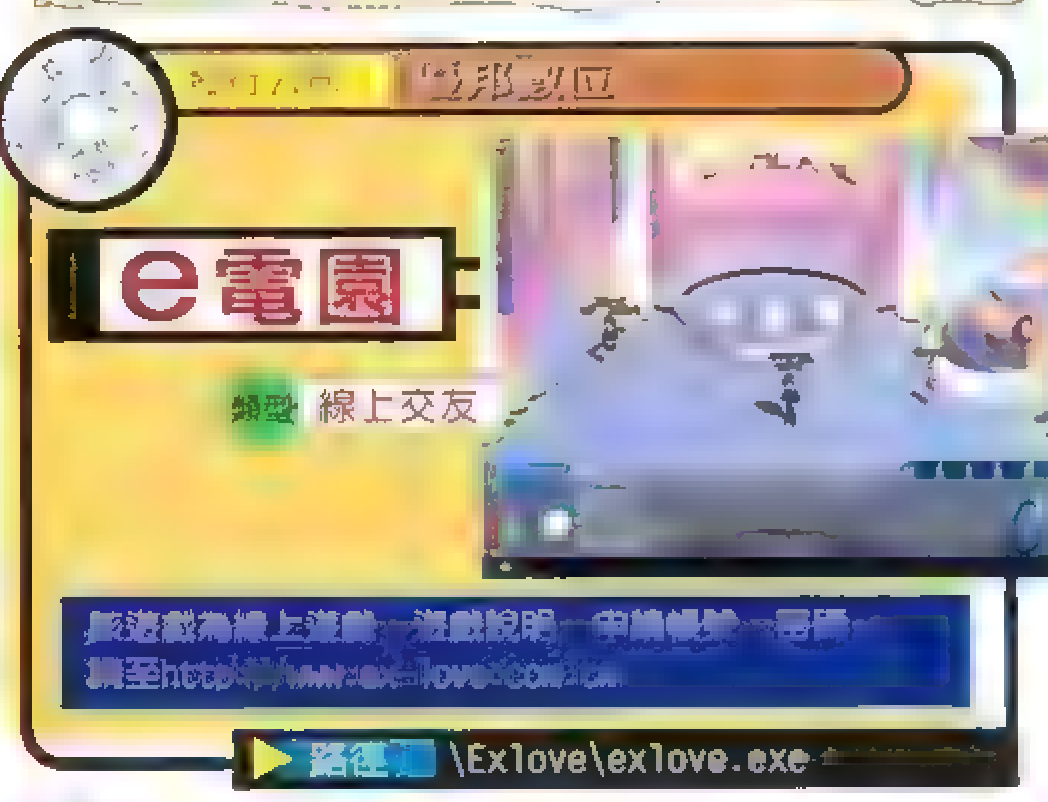
總而言之，雖然這是測試版的，但我希望能再改善，這樣正版才會賣的好吧^^！！EA你有沒有聽到啊，我可是射擊遊戲迷的玩家，我希望所有第一人稱射擊遊戲都能做得很好，這樣我才會去買正版來玩。





將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。



e電園

類型 線上交友

路徑 \Exlove\exlove.exe



雀友會Online

類型 線上益智

試玩帳號：guest

試玩密碼：2002

路徑 \Mjsetup.exe



Codemasters

Pro Race Driver

按·鍵·解·說

類型 賽 車

路徑 \Race\race.exe



末日危城

按·鍵·解·說

類型 角色扮演

路徑 \Dsdemo\dsdemo_tc.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov mpg 檔案格式) 若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

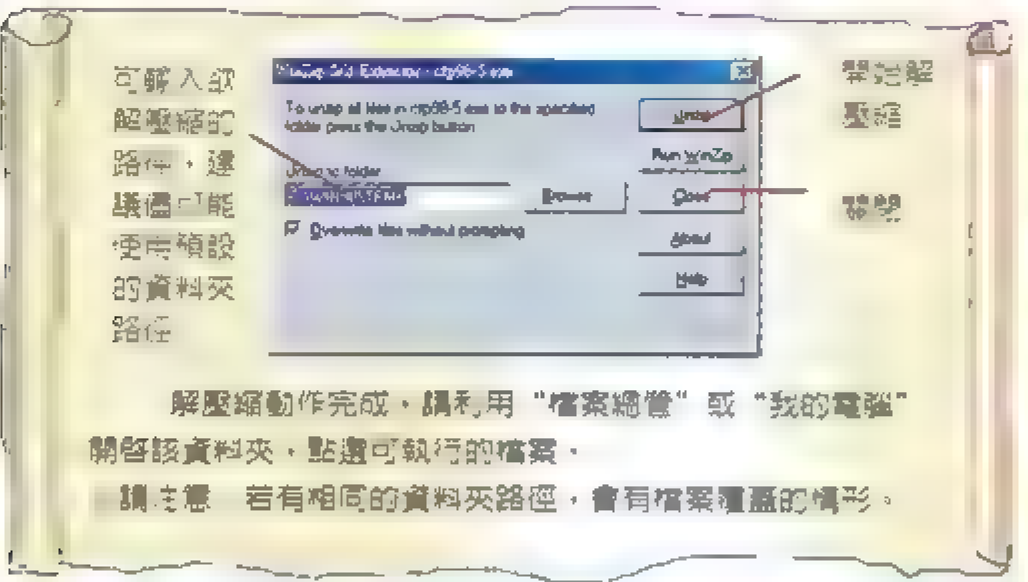
mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe —windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe —Quick Time V5.0.2



DirectX Driver win95,98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe —Directx V8.1 英文版
dx81cht.exe —Directx V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe —Directx V8.1 中文版(簡體)

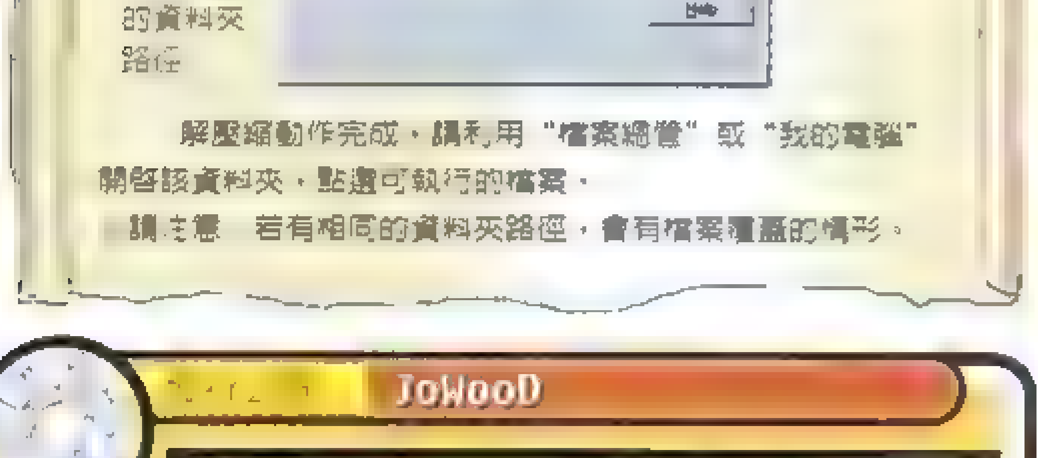




可輸入欲解壓縮的路徑，還選擇可能使用預設的資料夾路徑

幫您解壓縮

離開



解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

請注意 若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

JoWooD

Jack Orlando : A Cinematic Adventure



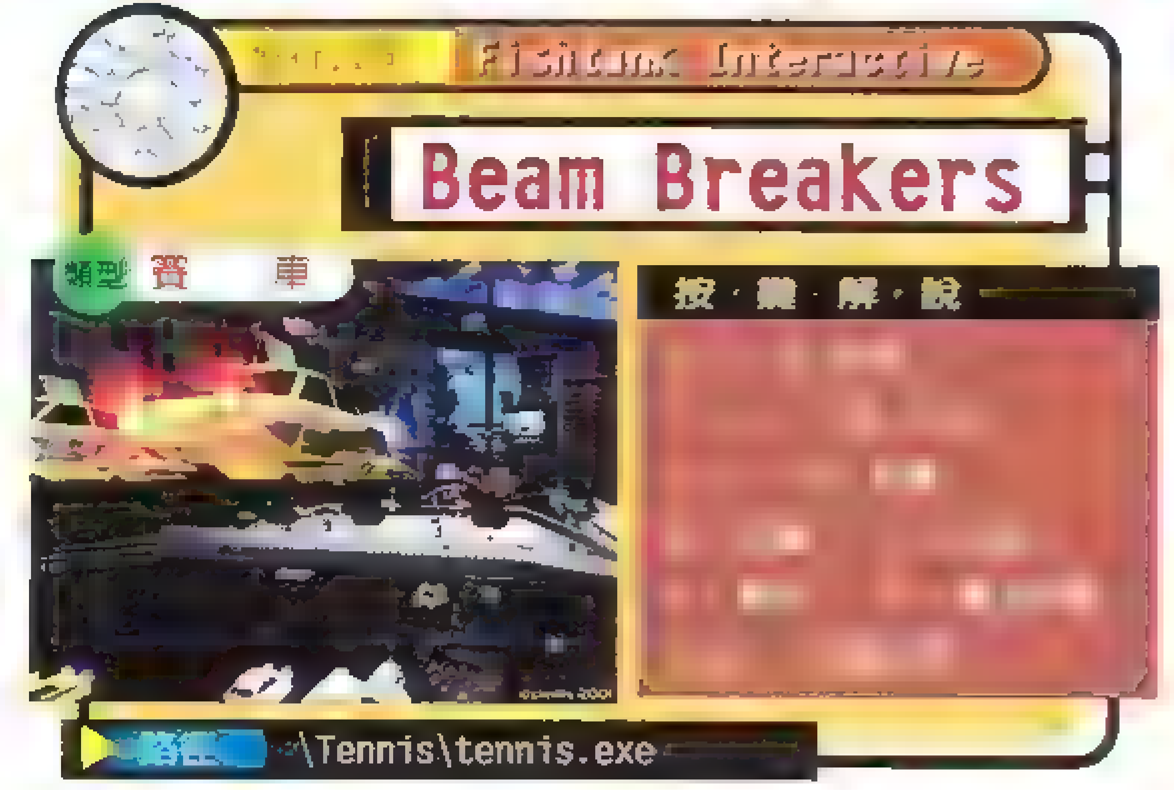
按・鍵・解・說

類型 冒險

路徑 \Wb2\wb2setup.exe

Fishtank Interactive

Beam Breakers



類型 賽車

按・鍵・解・說

路徑 \Tennis\tennis.exe

Demo動畫展示區



絕地武士II

■發行公司 松崗電腦
■類型 動作
■路徑 Jk2 jk2demo avi



WES+封神榜

■發行公司 智冠科技
■類型 線上角色扮演
■路徑 Ngm ngm.mpg



三國群俠傳

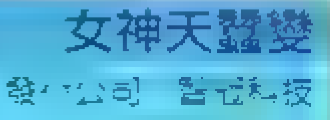


發行公司 智冠科技
類型 角色扮演
路徑 光碟機 三國群俠傳 setup exe
滑鼠左鍵 人物移動 右鍵 - 動作
Esc = 遊戲選單

女神天靈變

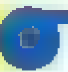


發行公司 智冠科技
類型 益智
路徑 光碟機 女神天靈變 ...neGirl's2 exe
... 移動 Esc 遊戲選單
Shift = 攻擊 Ctrl 連線



Patch修正大師

魔法門英雄無敵4更新檔v1 2
雲斯頓賽車2002更新檔v1 1.0 1
魔法門9更新檔V1.2



Share共享軟體

三國演義Online的桌布和螢幕保護程式 -中華網龍提供
e電園的桌布和螢幕保護程式 —優邦數位提供
新神奇傳說III桌布 —帝技爺如提供
絕地武士II的桌布和螢幕保護程式 松崗電腦提供
瘋狂坦克轟炸卡桌布 宏碁戲谷提供



寶聯 MX420、440、460

三劍客揮刀出鞘！

●作者－夏凡

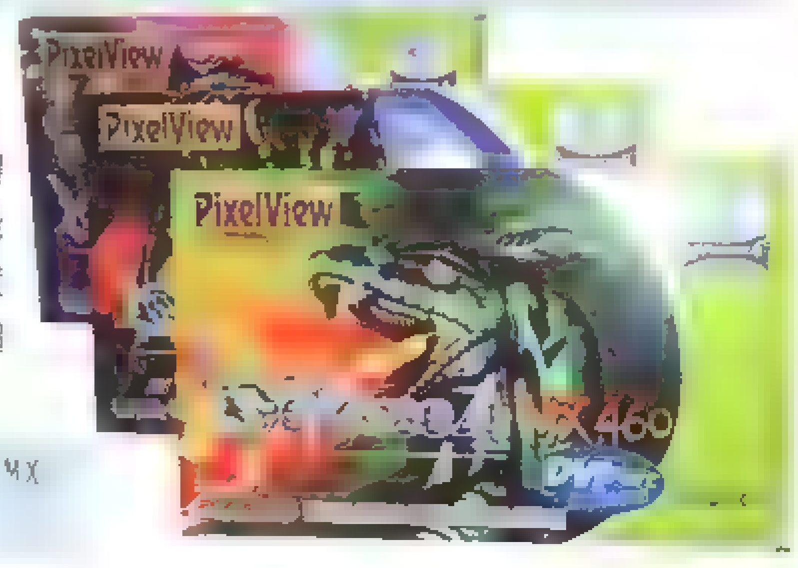
nVIDIA 低階顯示晶片出招

今年二月，nVIDIA 及時地推出了最新的顯示晶片 Geforce4 系列，原因無他，ATi 的舉動迫使 nVidia 無奈的推出了 Geforce3 Ti 系列，但因 ATi 主打低價的 RADEON VE，加上低廉的價格、優秀的雙頭顯示功能、出色的畫質和不錯的 3D 性能等，搶佔了部分屬於 M X 4 0 0 的市場佔有率！但 nVidia 也不是省油的燈，乾脆不玩 Geforce3，馬上推出一系列 Geforce4（MX420、MX440、MX460、Ti4200、Ti4400、Ti4600），不給競爭對手 ATi 喘息的機會！

顯示晶片名稱	GeForce2MX400	GeForce4MX 460	GeForce4MX 440	GeForce4MX 420
[illegible]	NV11	NV17pro	NV17	NV17S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	200MHz	300MHz	270MHz	250MHz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	350MHz	350MHz*2	350MHz*2	350MHz*2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	128位元	128位元	128位元	128位元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	20Million/sec	38Million/sec	34Million/sec	31Million/sec
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	800M tex/s	1200M pix/s	1080M tex/s	1000M pix/s
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Twinview	nView	nView	nView

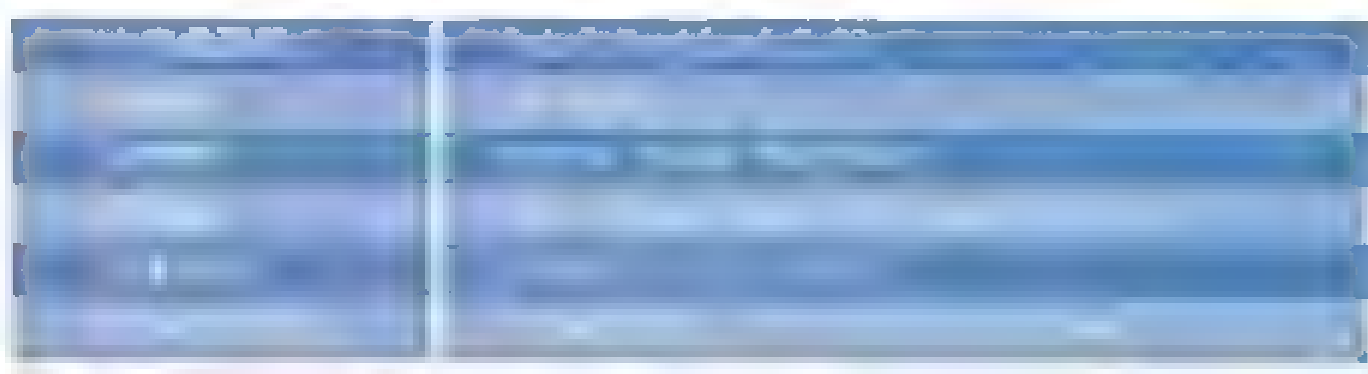
表一　nVIDIA Geforce4 MX 系列與 MX400 的規格比較表

以 GeForce4 MX 技術規格面來說，明顯的比原本的 M X 4 0 0 來的好，GeForce4 MX 系列採用 256 位元 3D 圖形加速晶片，並整合了第二代顯示記憶體存取架構（Lightspeed memory Architecture），大幅增加了顯示記憶體頻寬；另外，Geforce4 MX 當然是依舊具備 nVIDIA Accuview AnTialiasing 反鋸齒技術，支援帶有 32 位元 Z 模板的 32 位元色深，並採用非破壞性的 4 比 1 壓縮技術（Loss free Z Buffer，比 Z-Buffer 節省 4 倍顯示記憶體喔！），與全新的 HSR 處理技術，能快速清除已經使用過的 Z-Buffer 資料，如此讓 Geforce4 MX 能夠提供超精細的畫質與全螢幕的抗鋸齒效果。



寶聯已經推出三款 Geforce4 MX 系列的顯示卡

在附加功能上面，Geforce4 MX整合雙 LVDS 發射器，支援高達2048 x 1536@75MHz的高解析度及更新頻率、支援NTSC/PAL電視輸出規格，支援最高解析度?1024x768，當然也支援目前最紅的DVI接頭（最高輸出解析度?1600x1200），並具備液晶顯示器螢幕縮放和過濾功能，大大減少了畫面輸出到不同解析度下的失真現象，還有DvD MPEG 2硬體解碼功能，所以看DVD不會Lag啦！另外，GeForce4 MX配備了VPE（提高畫面顯示中不同解析度的平滑度，並可減少DvD播放時CPU的佔用率）和nView（nView技術較前一代MX系列Geforce2 MX的Twinview有了較大的改進，可以通過使用者自行定義來改變自己所需要的特性，像是改變當前視窗的半透明方式顯示等等），光是這幾個項目，nVidia就有自信將ATi低階的7000與7500打入冷宮，不過市場接受度為何，目前尚未得知，但光就規格面上來說，Geforce4 MX系列的確是值得注意的！這回莫凡手中拿到的，就是Geforce4 MX系列中的一款，分別是MX420、MX440與MX460，接下來就看看這一款新版MX的表現如何吧！

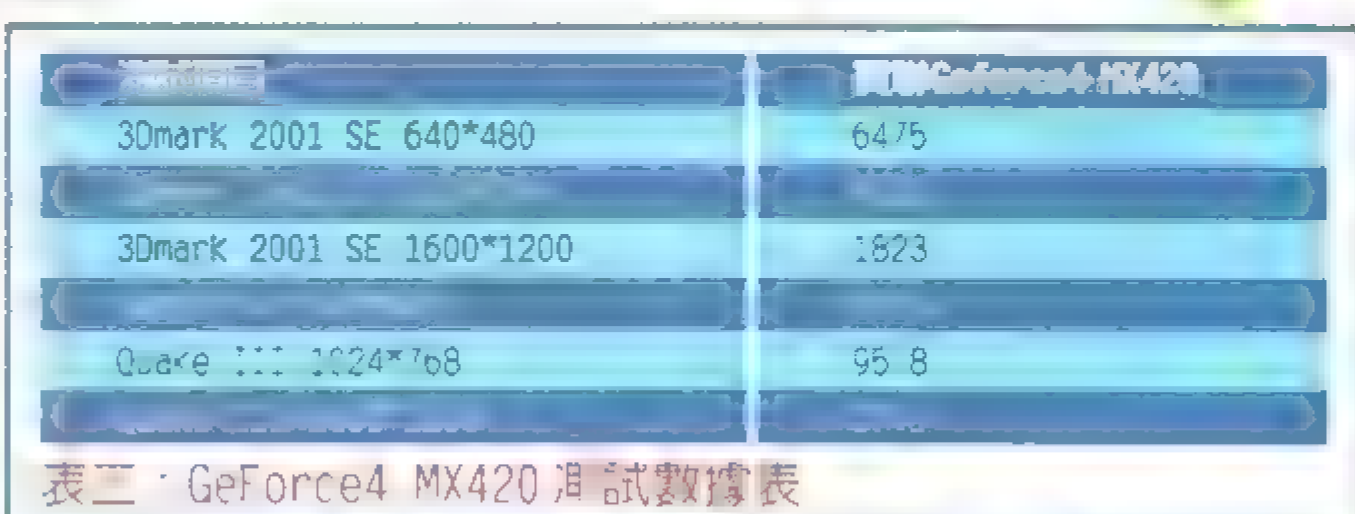


表二：測試平台表

寶聯 GeForce4 MX420

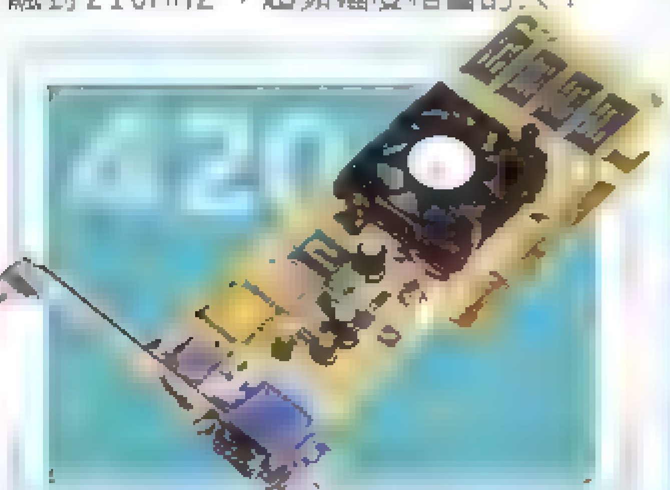
寶聯GeForce4 MX 420顯示卡其核心採用了nVidia最新的GeForce4 MX 420繪圖處理器。核心執行頻率提昇至250MHz，處理器填圖速度可達每秒1.0 Billion像素，每秒3千1百萬個三角形產生率（31M Triangles/sec），再搭配上64MB 200MHz SDRAM速度運作，頻寬傳輸速度每秒可達2.7GB。整合了第二代光速記憶體架構（Lightspeed Memory Architecture）、Accuview Antialiasing引擎及高解析影像處理器（HDVP）等，GeForce4 MX 420提供了高效能、高清晰影像及高實用的特性並支援nView雙顯示功能。此外，GeForce4 MX 420根據莫凡小小超頻的結果，發現可以輕鬆的上到290MHz的核心工作時脈，記憶體工作時脈也可以飆到210MHz，超頻幅度相當的大！

其雙顯示功能使一張VGA卡能夠同時支援一個RGB顯示器及TV-Out，具有自由縮放顯示畫面、畫面同步輸出顯示於顯示器或大螢幕、開啟數個不同畫面、延伸同一畫面於顯示器或大螢幕間等功能。寶聯GeForce4 MX 420，內建一個RGB接頭，並提供Video-In/Out影像輸出入功能，可連結到V8或Hi8，或是影像輸出至電視等大螢幕上播放VCD/DVD影片及玩刺激的3D Games！



[illegible]	寶聯Geforce4 MX420
3Dmark 2001 SE 640*480	6475
[illegible]	[illegible]
3Dmark 2001 SE 1600*1200	1823
[illegible]	[illegible]
Quake III 1024*768	95.8
[illegible]	[illegible]

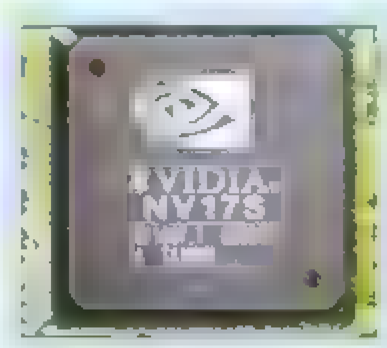
表三：GeForce4 MX420測試數據表



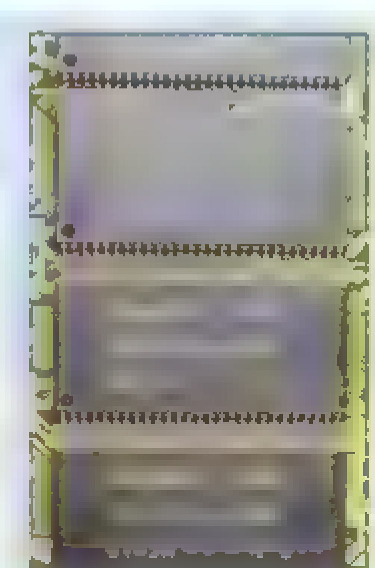
寶聯Geforce4 MX420顯示卡的PCB面積比起其他的顯示卡來的稍微小一些，風扇則是採用一體成型的設計。



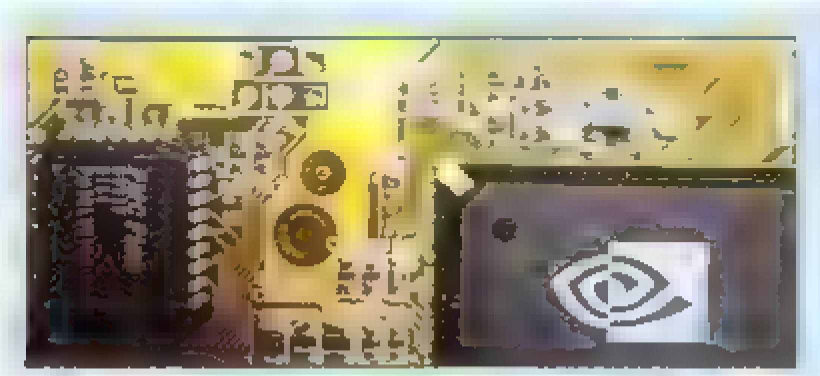
除了傳統的D-Sub輸出之外，還多一組S端子輸出介面



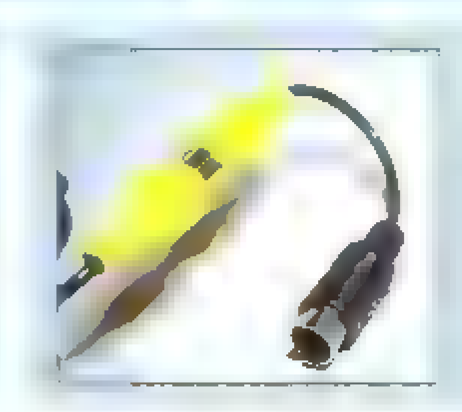
這就是Geforce4 MX420晶片的本尊，代號為NV17S，目前已經變成A3製程的設計，超頻指數應該較以往的A2製程來的高些。



Geforce4 MX420採用韓國製hynix記憶體顆粒，速度為5ns，效能表現不弱。



PCB上有預留調整NTFS與PAL電視輸出的規格的Jumper。

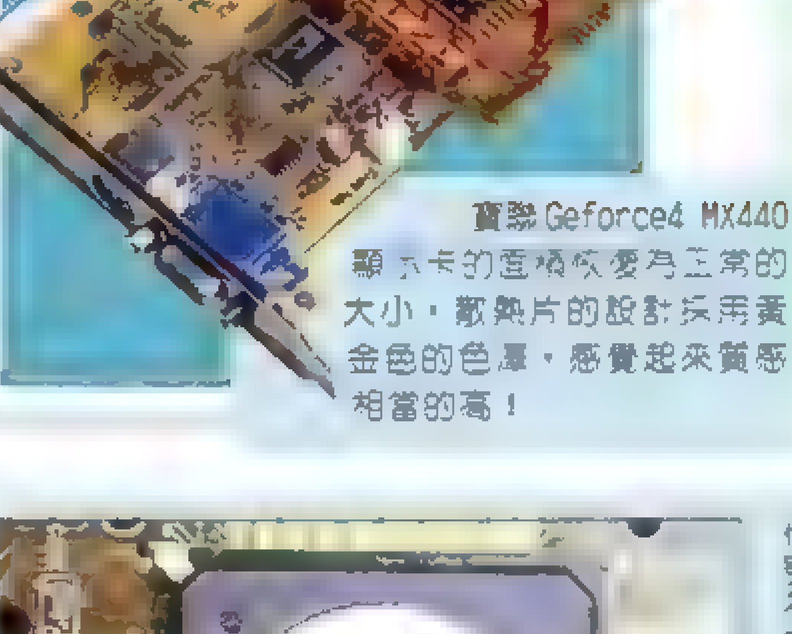


Geforce4 MX420隨盒還附有一條S端子輸出轉AV端子輸出的轉換線。

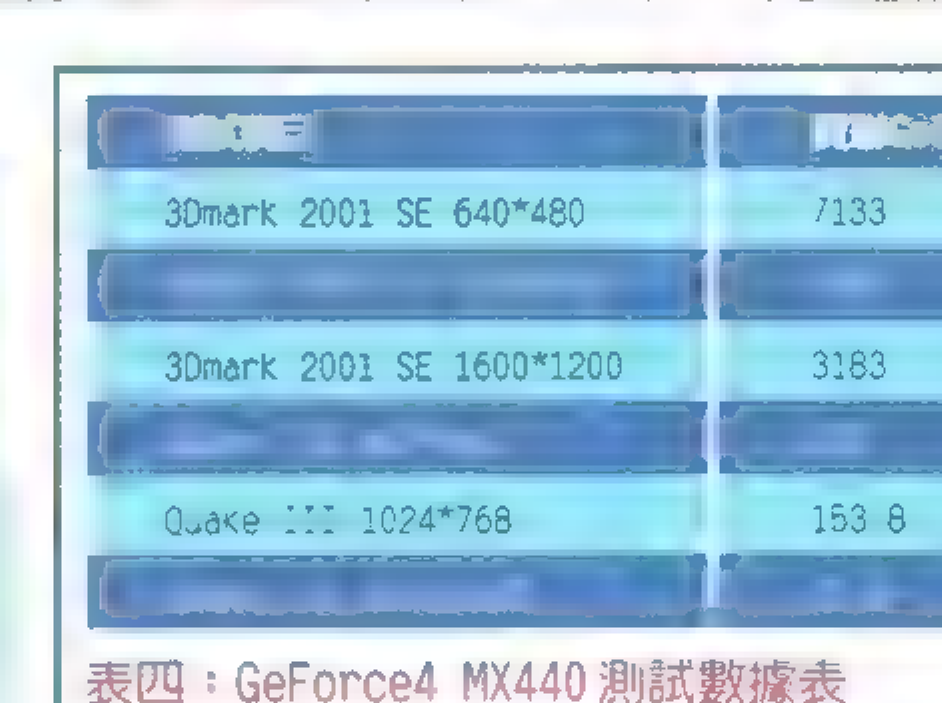
寶聯電腦 GeForce4 MX440

GeForce4 MX 440顯示卡其核心採用了nVidia最新的GeForce4 MX 440繪圖處理器，核心執行頻率提昇至275MHz，處理器填圖速度可達每秒1.1 Billion像素，每秒3千4百萬個三角形產生率(34M Triangles/sec)，再搭配上64MB 400MHz DDR SGRAM速度運作，頻寬傳輸速度每秒可達6.4GB。寶聯GeForce4 MX 440，記憶體的配置也是採用四顆16MB的DDR SGRAM作為顯示記憶體，整合了第二代光速記憶體架構(Lightspeed Memory Architecture)、Accuview Antialiasing引擎及高解析影像處理器（HDVP）等。

GeForce4 MX 440提供了高效能、逼真無鋸齒影像及多用途應用的特性。此外，GeForce4 MX 440另一大特色即是支援nView雙顯示功能。其雙顯示功能使一張VGA卡能夠同時支援一個RGB顯示器及一個數位平面顯示器、一個RGB顯示器及TV-Out或是一個數位平面顯示器及TV-Out，具有自由縮放顯示畫面、畫面同步輸出顯示於兩個顯示器、開啟數個不同畫面於兩個顯示器、延伸同一畫面於兩台顯示器間等功能，所以MX440內建一個RGB接頭及一個DVI 輸出接頭(數位平面顯示器輸出接頭)，並提供Video-In/Out影像輸出入功能，可連結到3D眼鏡或是影像輸出至電視等大螢幕上播放VCD/DVD影片及玩刺激的3D Games。隨貨附贈最嗆的3D遊戲軟體及DVD播放軟體。在產品的配件上稍嫌簡單，提供了一本英文的使用手冊一條S端子轉AV端子線、一條AV端子延長線，一片驅動程式光碟、一片PowerDVD多媒體播放程式等等。

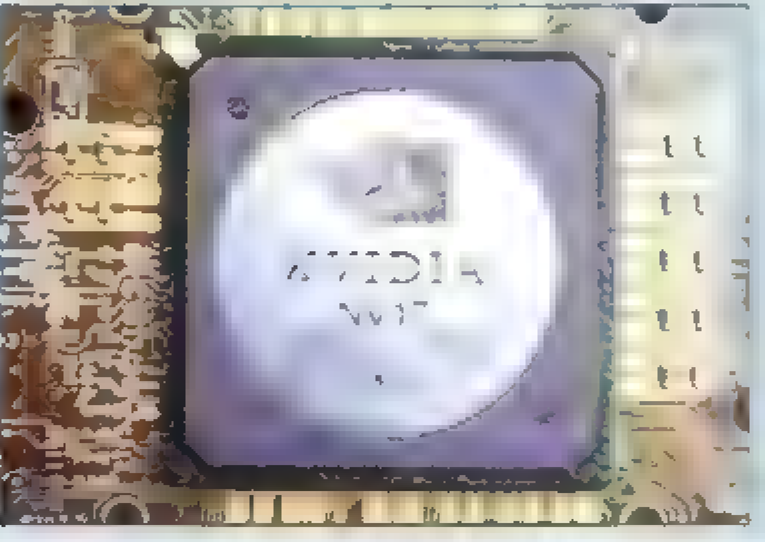


寶聯GeForce4 MX440顯示卡的尺寸改變為正常的大小，散熱片的設計採用黃金色的色澤，感覺起來質感相當的高！



[illegible]	[illegible]
3Dmark 2001 SE 640*480	7133
3Dmark 2001 SE 1600*1200	3183
Quake III 1024*768	153.8

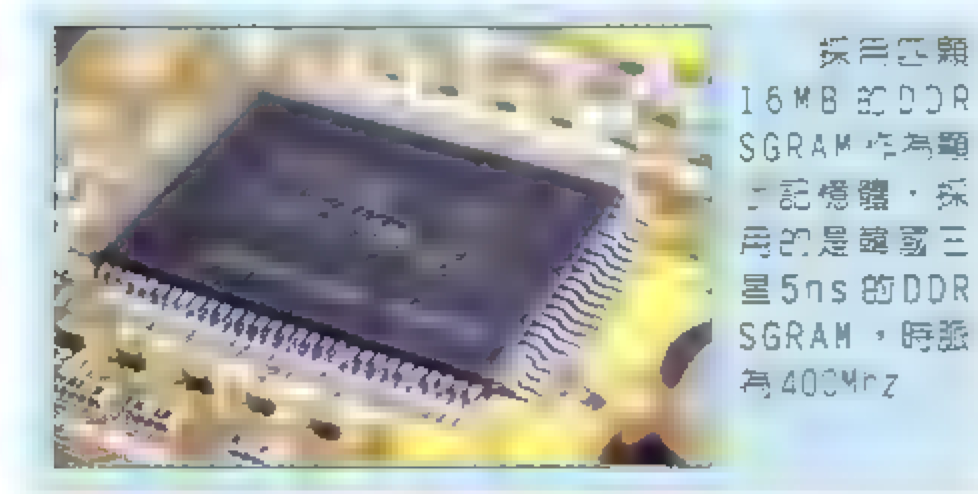
表四：GeForce4 MX440測試數據表



寶聯電腦GeForce4 MX440使用的是標準的GeForce4（代號為NV17）繪圖核心。

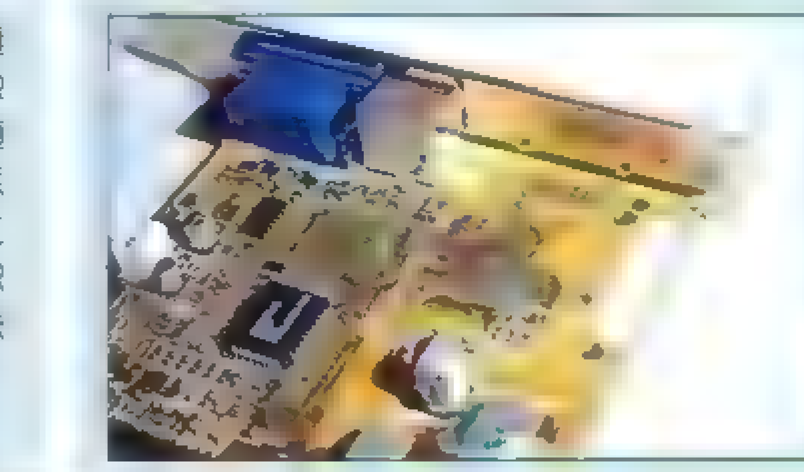


GeForce4 MX440採用標準的鋁殼直立貼片式電解電容，與較高級的穩壓用的電解電容以提供更佳的畫面濾波功能。





採用四顆16MB的DDR SGRAM作為顯示記憶體，採用的是韓國三星5ns的DDR SGRAM，時脈為400MHz



除了傳統的D-Sub輸出之外，還多一組S端子輸出介面，而且PCB上還有預留DVI接頭的空間。

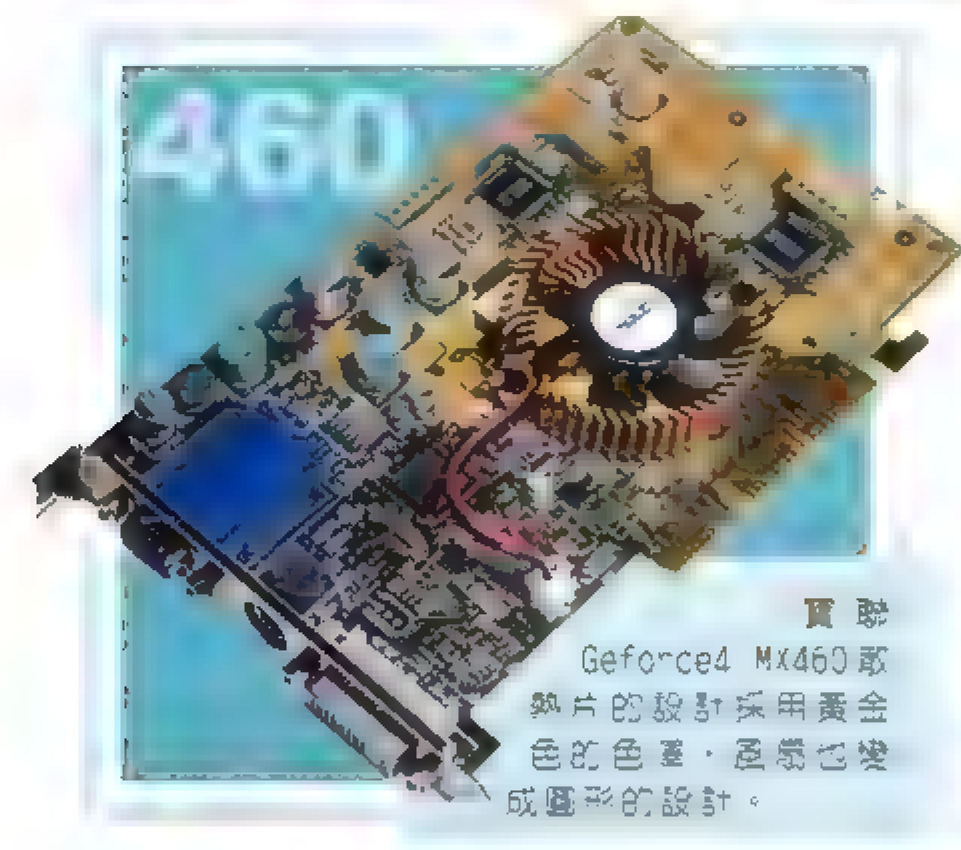
歐茲的鐵匠鋪

寶聯電腦 GeForce4 MX460

GeForce4 MX 460 是這一次送來最高檔的一張顯示卡，其具備128位元、128MB SDRAM的顯示記憶體（32MB X 4），繪圖晶片的工作頻率正式登上300MHz，而RAMDAC也高達350MHz，最大解析度可達2048*1536 @75Hz 垂直掃瞄頻率！內建Accuview Antialiasing高清晰畫質反鋸齒功能，創造更真實的虛擬實境感受，結合高解析度影像處理器（VPE）－支援高畫質HDTV影像，提供完整TV-Out高畫質（1024x768）電視輸出功能，適用於簡報介紹、大畫面遊戲及DVD影片播放，當然也支援nView雙顯示能力啦！

GeForce4 MX 460已最佳化DirectX 8.1和OpenGL功能，可廣泛的支援各種應用程式與遊戲，不過似乎寶聯這二款的Geforce4 MX顯示卡在遊戲光碟片的數量，的確是少的可憐，不過台灣地區的消費者似乎對於顯示卡所附贈的遊戲是興趣缺缺，較少的光碟片，相對的成本降低，對消費者來說，產品的接受度更是提高。

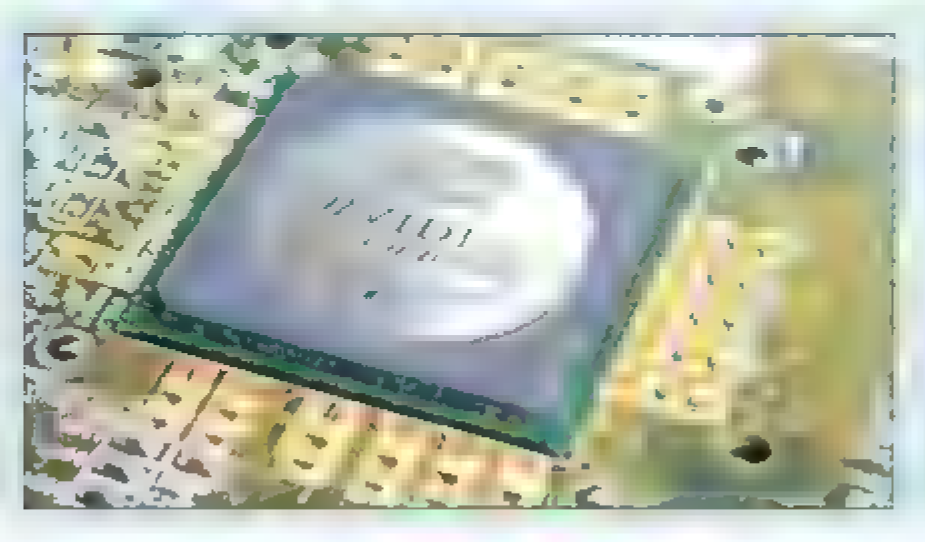




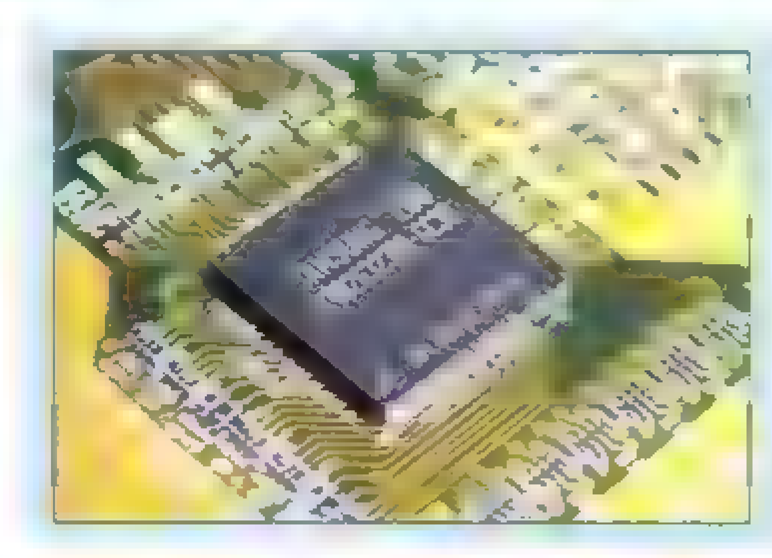
寶聯 Geforce4 MX460散熱片的設計採用黃金色的色澤，風扇也變成圓形的設計。

[illegible]	[illegible]
3Dmark 2001 SE 640*480	7458
[illegible]	[illegible]
3Dmark 2001 SE 1600*1200	3743
[illegible]	[illegible]
Quake III 1024*768	121 6
[illegible]	[illegible]

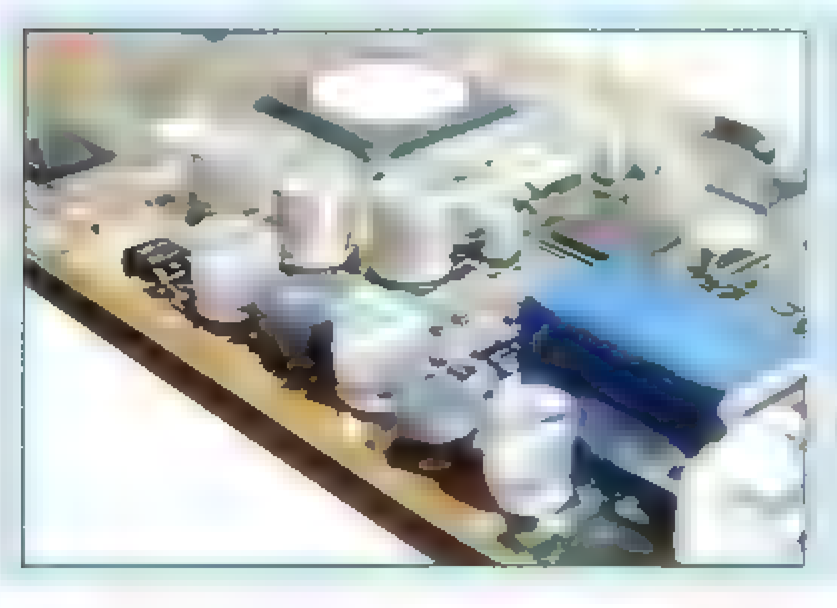
表五：GeForce4 MX460 測試數據表



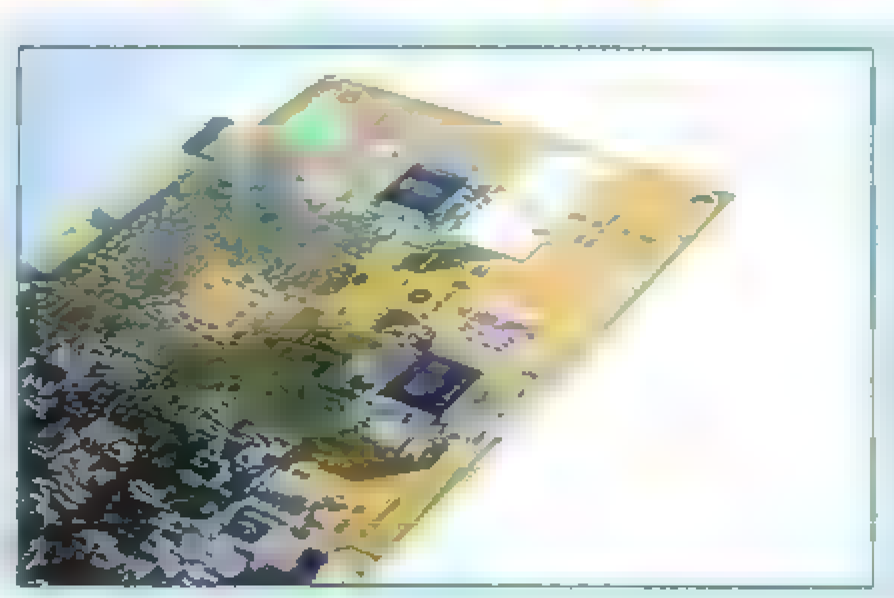
Geforce4 MX460 繪圖晶片上[illegible]Geforce4 的字樣。



記憶體顆粒的封裝方式比較小顆，如此的設計可以降低溫度，換句話說，超頻的空間也相對的提昇。



相較於MX440，這張MX460 [illegible]用了大量的濾波電容，[illegible]DVI 接頭的輸出，[illegible]顯示卡中，最高檔的[illegible]款。



背面也多兩顆記憶體顆粒。

伍佰 雙飛燕網際快活手

無線鍵盤滑鼠組



●作者－李展吉

隨著電腦功能愈來愈多，愈來愈複雜，為了讓使用者更方便操作電腦，伍佰公司推出這款「雙飛燕網際快活手無線鍵盤／滑鼠組」，額外增加多組功能按鍵，減少不少操作時間。

「雙飛燕網際快活手無線鍵盤／滑鼠組」是採用穿透力較好的無線電技術，比起紅外線的無線技術來，比較沒有障礙與角度阻隔的問題，只要在距離接收器兩公尺的範圍內，都可以順利地操控。

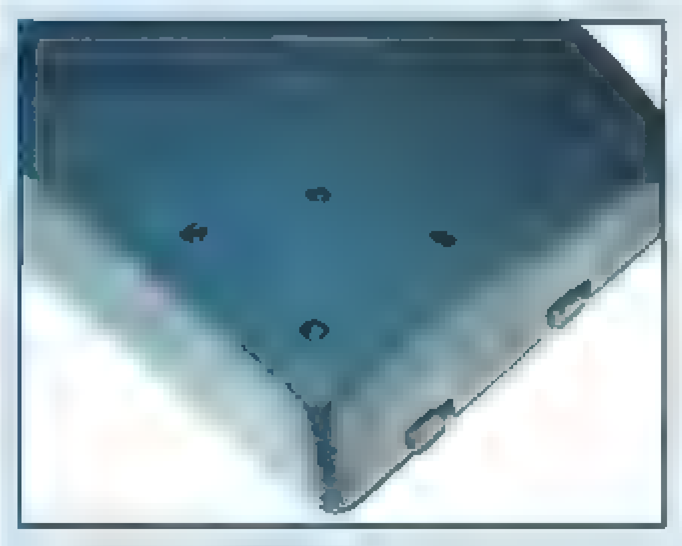
在鍵盤部份，其上方的12個快速鍵，提供"多媒體樂鍵"和"辦功快活鍵"兩種不同的熱鍵編輯，讓各位可以快速使用影音媒體播放命令，或者依喜愛自行設定最方便的辦公軟體常用命令。搭配的無線電滑鼠則具有高靈敏度的520點設計與自動休眠省電功能，藉由軟體所提供的"網易跳"與"幸運跳"功能，使用者可自行定義最私有的命令選單。



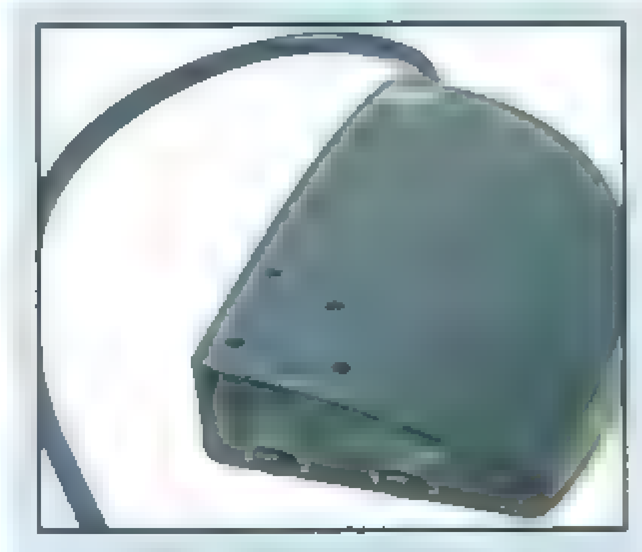
鍵盤上方的12個快速鍵，可讓各位存取Internet、電子郵件、媒體、小算盤、我的電腦、以及電源管理功能或螢幕保護裝置。

包裝內容

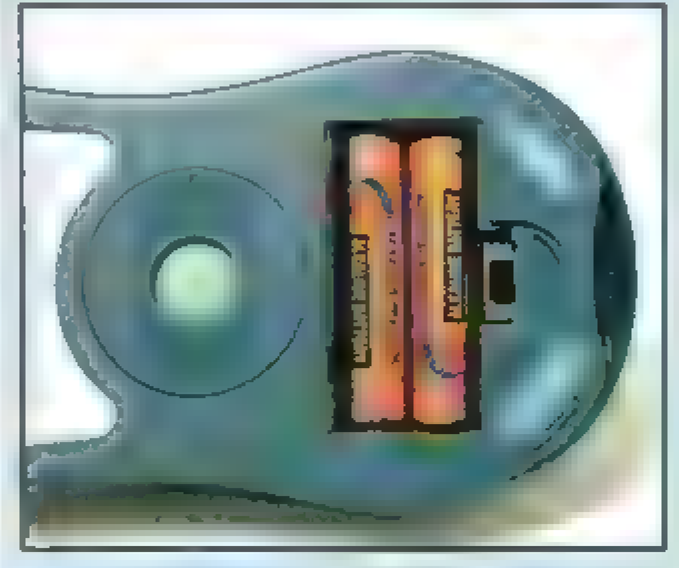
- 無線鍵盤（型號RFKBTX-5-1）
- 無線滑鼠（型號RFSW-35）
- 接收器
- 2顆AA電池、2顆AAA電池
- 驅動程式磁片
- 使用說明書
- 建議售價　1990元(未稅)



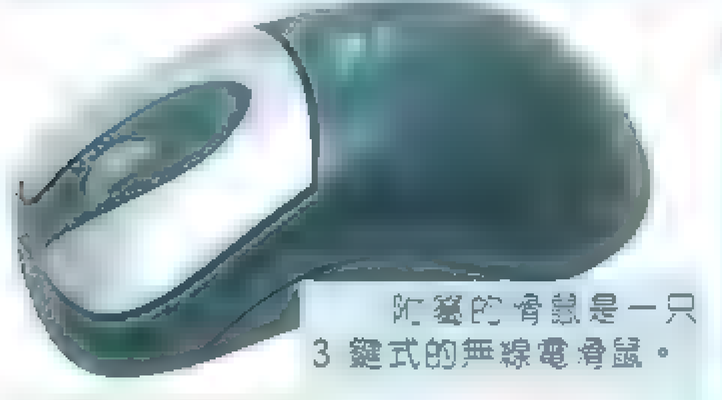
接收器上面設置了"NumLock"、"ScrollLock"、CapsLock三個鍵盤指示燈，方便使用者察看。



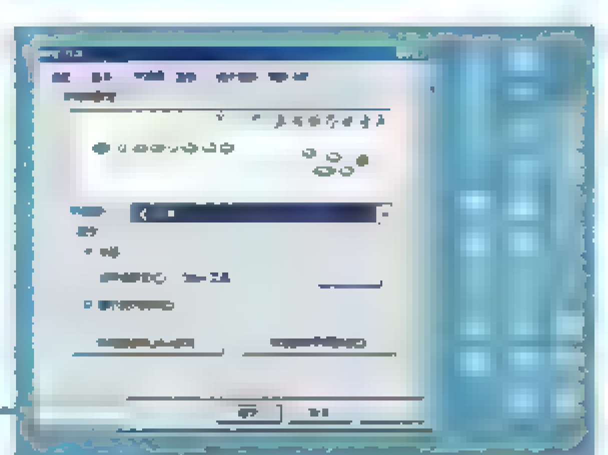
鍵盤、滑鼠與接收器之間，提供了兩個硬體切換頻道，避免互相困擾。

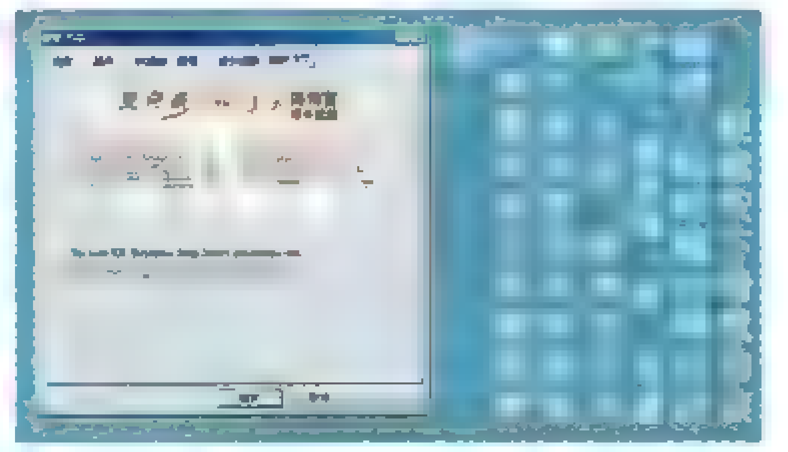


鍵盤及滑鼠皆要使用兩顆電池來提供電力（圖中為滑鼠上的電池）。



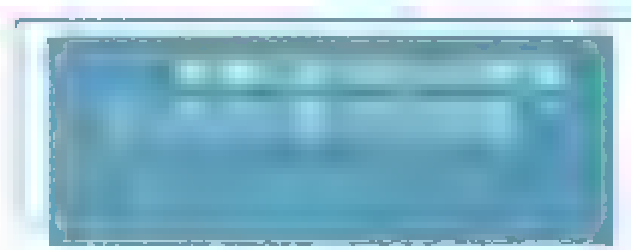
附贈的滑鼠是一只3鍵式的無線電滑鼠。

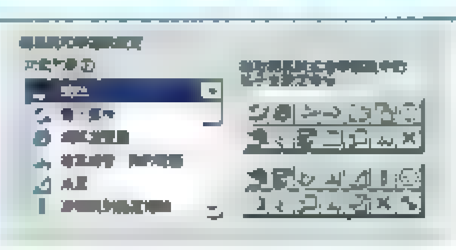




系統需求

- IBM PC或相容或以上機種
- 支援Windows XP/Me/2000/98/95/NT4.0作業系統
- 電腦PS/2接頭





伍佰 雙飛燕可充電

無線電光學滑鼠

●作者－李展吉

這款伍佰公司所推出的無線電光學滑鼠（型號 RFSOP-35），與其他廠牌無線電滑鼠最不一樣的地方，就是導入了前所未有的 JSB 快充設計，滑鼠本身除可使用電池供電外，還提供了一個充電接孔，此時不需外購電池，只要以隨機所附的 JSB 充電線連接電腦的 USB 埠充電約 2.5 小時，充飽後即可連續使用 10 天。充電的同時仍可繼續使用滑鼠，更方便的是，各位也可以使用 NOKIA 手機的充電器直接充電。此外，在滑鼠後方還有一個貼心的 LED 電源指示燈，隨時顯示電源狀態。

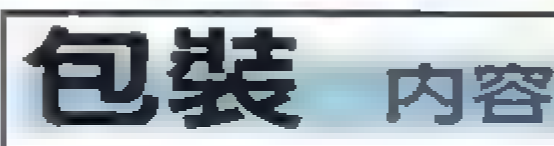
當然，由於是使用無線電技術的關係，因此滑鼠與接收器之間的傳輸極為穩定，並不會受到障礙物的阻礙以及角度的限制，使用者可在 1.5 公尺的範圍內，自由使用滑鼠。此款滑鼠每一隻皆設計有兩個不同硬體頻道與 255 個數位辨別碼，藉由識別碼與硬體頻道的交叉使用，同一個辦公室可以多人操作同型滑鼠且不會發生互相干擾的情形。



包含滾輪鍵在內的三鍵式設計，造型也採左右對稱，不論左手或右手操作都很方便使用。



滑鼠需安裝兩顆 3 號電池來提供運作所需的電力。



包裝內容

- 無線滑鼠（型號 RFSOP-35）
- 接收器
- 2 顆 AAA 電池
- 驅動程式磁片
- 使用說明書
- 建議售價：1799 元（未稅）



若是不使用乾電池，也可以用隨機所附的 JSB 充電線直接將滑鼠充電 2.5 小時，充飽後可連續使用約 10 天。



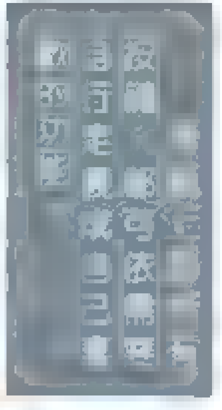
滑鼠側方貼心的 LED 電源指示燈，隨時顯示電源狀態（電力不足時燈號快速閃爍、充電時中速閃爍、電力充足時燈號熄滅）。



這是此款滑鼠所使用的無線電接收器，具有兩個硬體切換頻道與 255 個數位辨別碼，能有效免除干擾。





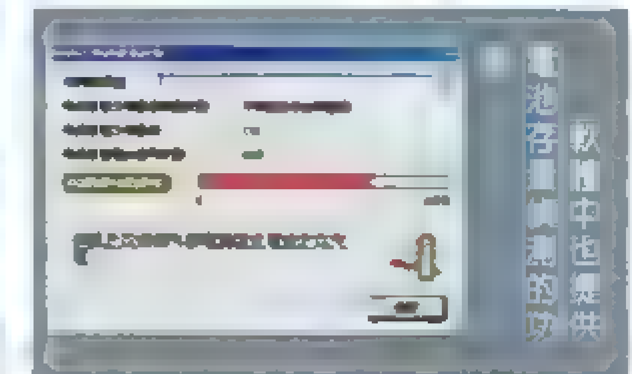


系統需求

- IBM PC 486/586 或奔騰相容或以上機種
- 支援 Windows XP/Me/2000/98/95/NT4.0 作業系統
- 電腦 PS/2 接頭與 USB 接頭







昆盈 VideoCAM Express 視訊快遞

●作者　李展吉

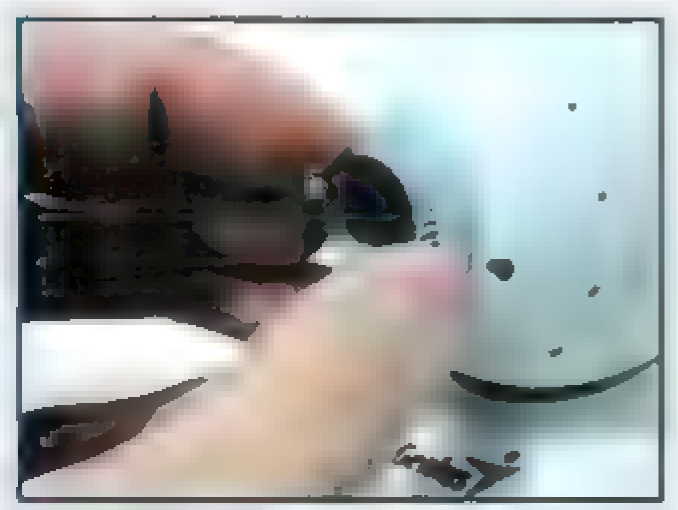
昆盈VideoCAM Express是一款不需插卡，採用隨插即用USB介面的視訊攝影機，具有安裝簡易和使用方便的特點。整個機體的設計相當簡潔，在鏡頭部份，可以左右旋轉焦距環，調整焦距到最清楚的畫面；底座部份，則可以做360度的旋轉，隨意調整擺放的角度。當然，它最大的功能就是可以執行影像的捕捉與傳送，以及讓各位透過視訊會議軟體，進行網路視訊會議的溝通。VideoCAM Express具有每秒30張全動態的影像捕捉能力，機身上方的快門鍵，則方便各位快速擷取靜態的影像。

此外，VideoCAM Express還可以設定自動拍攝功能，就像相機的自拍器一樣，它可以在您按下快門後10秒才拍，或是設定每隔一段時間自動拍下一張，將VideoCAM Express當成監視器使用。VideoCAM Express是一台著重在簡單實用上的產品，即使各位從沒用過視訊攝影機也可以輕鬆上手，若是各位不需要太複雜的操作功能，相信它會是您最佳選擇之一。

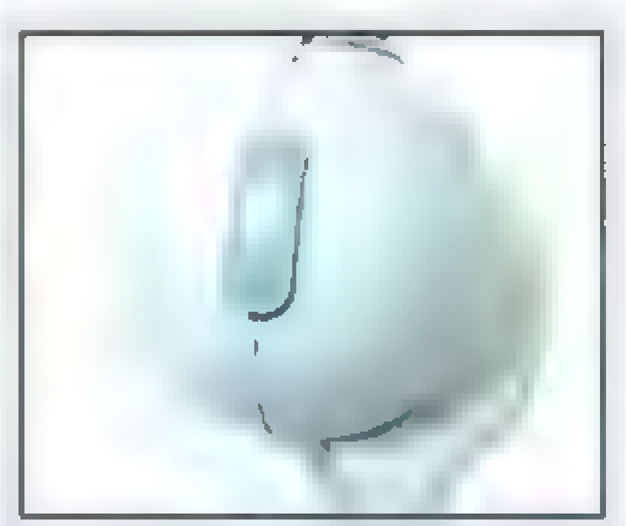


包裝 內容

- ●視訊攝影機
- ●驅動程式光碟
- ●安裝指南



VideoCAM Express的鏡頭上有一個焦距環，可以左右旋轉來調整焦距。



"快門鍵"只要輕輕一按，即可快速拍攝線上影像。

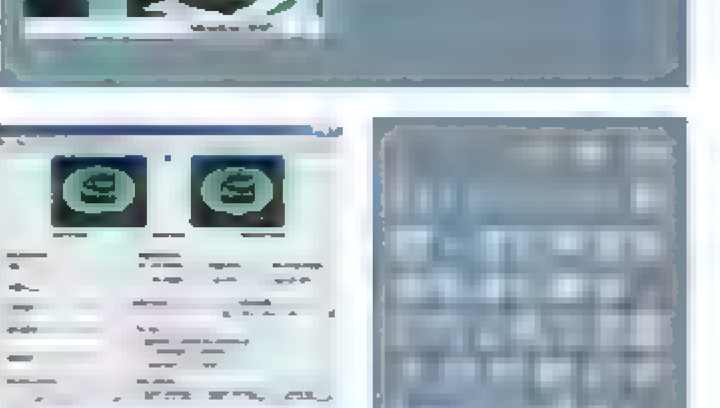


底座上設置了4個圓形橡膠，可以很穩固地將攝影機放在桌上。



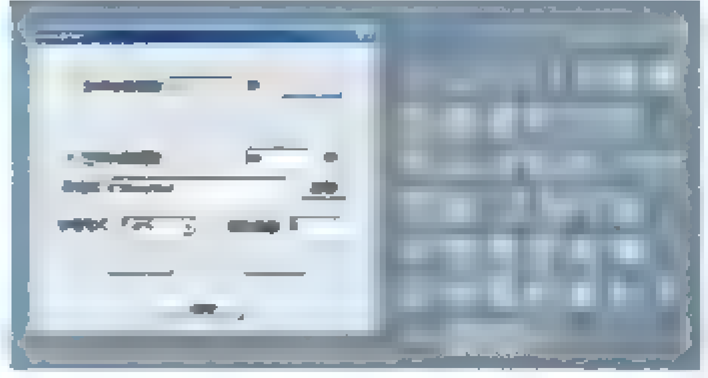
VideoCAM Express採用隨插即用的USB接頭。





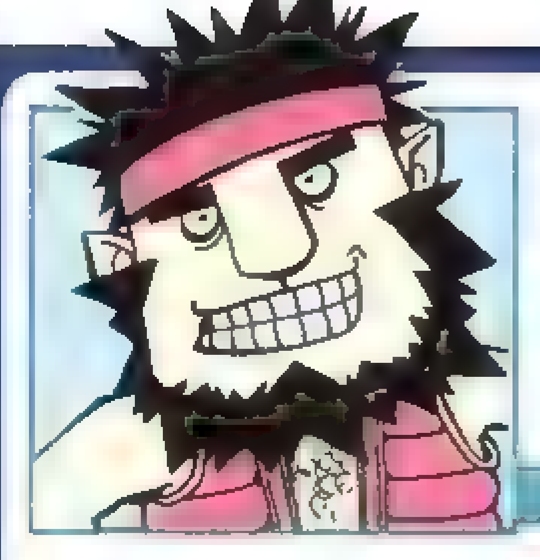






系統 需求

- ●IBM奔騰II 400相容或以上機種
- ●支援Windows XP/Me/2000/98作業系統
- ●光碟機
- ●電腦USB接頭



創見首度推出

ATI RADEON 7500 繪圖卡－TS64MVDR7

專業記憶卡、主機板以及繪圖卡研發製造商－－－創見資訊，推出採用ATI RADEON 7500晶片組的繪圖卡，以滿足想以中等價位，獲得高影像處理能力以及優異DVD播放功能繪圖卡的消費大眾。

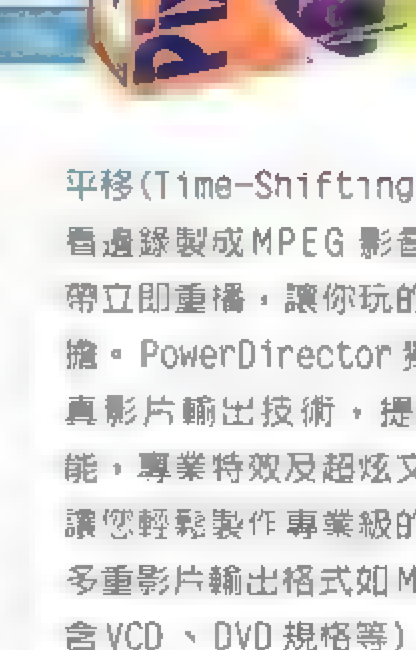
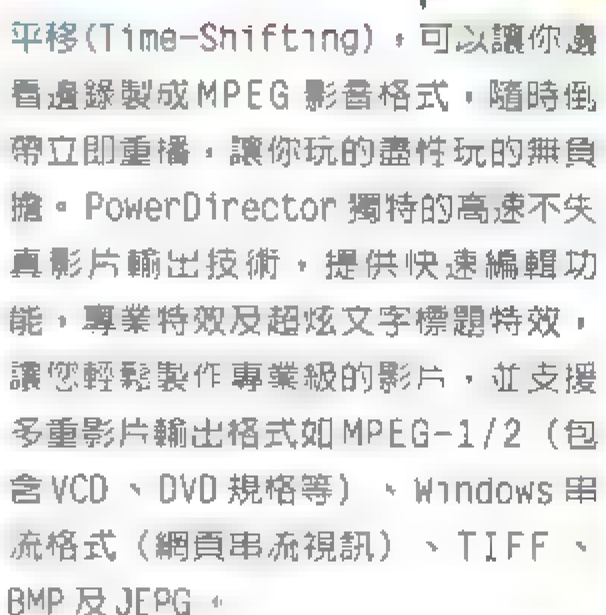


ATI RADEON 7500晶片組提供了2D及3D繪圖方面優異效能，且具備ATI Hyper Z技術可提供絕佳的畫質，可生動地表現最細微的材質及物體光影之變化，內建圖素描繪功能(Pixel Tapestry)則能提升3D效能。專為特殊動畫所設計的光影處理引擎(Charisma Engine)更可極度發揮強悍的3D加速效果。此外，創見ATI RADEON 7500繪圖卡配備64MB之DDR記憶體，以符合3D繪圖卡市場的高階需求。

在視訊方面，創見ATI RADEON 7500繪圖卡訊號輸出埠提供了VGA、DVI-I、S-Video(TV-OUT)三個不同的接頭，使得輸出方式相當多樣化，並支援ATI獨家專利的Hydravision多螢幕管理軟體，可提供多重顯示螢幕支援，消費者不論是在家中或辦公室，將不必花時間在視窗的開關轉換上，還能一邊上網一邊看DVD，並以最低的成本擴充螢幕使用功能。此外，從整個雙螢幕繪圖卡應用的角度來看，創見ATI RADEON 7500繪圖卡不管在功能的完整性或實用性的考量上，都能夠完全切合有雙螢幕輸出使用者的需求。

寶聯 PlayTV XP

把娛樂收藏到你的電腦

視訊專業製造廠－寶聯電腦推出PlayTV XP全新視訊多媒體產品，其整合了電視及立體無線電廣播、預約錄影、時間平移、影像即時錄製、特效影像編輯、全功能遙控器、視訊會議、De-Interlace影像反交錯處理、WindowsXP支援及11國語言支援等功能。



寶聯PlayTV XP裡的影像截取卡，除一般TV的天線接埠讓您可輕易於電腦上收看全螢幕的電視，或是任意縮放影像視窗，也可以隨意移動影像視窗到螢幕的任何位置，並可同時於電腦上進行您的工作；而自動TV頻道掃瞄方式，讓你可快速預覽喜愛的16個電視頻道正播出的內容，快速且省力。另有Video端子及S端子可連接錄放影機、Camcorder、DVD、VCD及攝影機，捕捉連續動態及靜態影像並可儲存成各種檔案編輯自己喜愛的樣式，製作獨具風格的個人寫真集、賀卡。另可收聽FM廣播電台，買此一張影像截取卡等於買一台電視兼收音機，真是超值。利用預約錄影功能，韓劇、日劇、全球頻頻獎頻寶貝兒精彩內容全都錄，讓你一手掌握不漏看。此外時光平移(Time-Shifting)，可以讓你邊看邊錄製成MPEG影音格式，隨時倒帶立即重播，讓你玩的盡性玩的無負擔。PowerDirector獨特的高速不失真影片輸出技術，提供快速編輯功能，專業特效及超炫文字標題特效，讓您輕鬆製作專業級的影片，並支援多重影片輸出格式如MPEG-1/2（包含VCD、DVD規格等）、Windows串流格式（網頁串流視訊）、TIFF、BMP及JEPG。

PlayTV XP基本配備有：PlayTVpro電視/FM/影像截取卡、英特維的WinDVR電視影片錄製軟體及訊連的PowerDirector高速影片編輯軟體。

銀麒麟 Xabre

揭開顯示卡新傳說



啓亨繼大銀家後，再度推出最適合 3D 玩家的實用級產品—麒麟 Xabre 系列繪圖卡，這是一款專為 3D 玩家設計的高效能繪圖卡，不到 GeForce4 Ti 三分之一的價格，即能滿足玩家對目前所有 3D 遊戲的需求，如果你受不了 3D 畫面的低落品質，又挪不出一筆可觀的預算來購買 GeForce4Ti ，那銀麒麟 Xabre 就是你最佳的選擇！



首先推出的是「銀麒麟 Xabre PRO」，這是世界上第一片支援 AGP8X 規格的繪圖卡，匯流排頻寬突破 2.1GMB/s ，讓主機版與繪圖卡之間的資料流通沒有瓶頸；在 PCB 的技術上，當然採用啓亨獨家的「銀質 PCB」技術，外觀炫麗、散熱佳、有效降低電磁皮干擾；內建 SIS 最新的 Xabre400 繪圖晶片，250MHz GPU 工作時脈，全新 4 倍管道 3D 引擎架構，每個時脈的材質填充速率是 GeForce4MX 的兩倍；真正硬體支援 DircetX8.1 應用程式介面，包括 Pixelizer、Bump/Cubic Mapping 等 3D 繪圖引擎；內建 64MB 128 位元 DDR 繪圖專用記憶體，記憶體時脈高達 500MHz ，記憶體頻寬可達 8.0GB；搭配 S301 及多媒體晶片，可支援 TV-OUT/IN 及 DVI 數位傳輸功能；高達 375MHz 的 RAMDAC ，最高顯示模式可達2048X1536 @85Hz；Hyper FSAA 反鋸齒引擎，有效消除 3D 畫面的格子邊。

實際效能的展現上，銀麒麟 Xabre PRO 更是不同凡響，效能明顯超出 GeForce4 MX 系列繪圖卡，並且往上直逼 GeForce4 Ti！想要擺脫低落效能糾纏的玩家，銀麒麟 Xabre PRO 正是你最幸運的選擇！

恩雅 GeForce4 Ti

系列顯示卡



恩雅科技近期推出 GeForce4 Ti 系列顯示卡，此系列採用 NV25 顯示晶片，GeForce4 Ti 4400、GeForce4 Ti 4600 等兩款高階晶片。

恩雅 GeForce4 Ti 顯示卡系列，是採用 256 bit 核心技術的繪圖晶片，相容於 AGP 2X/4X 系統 ，顯示卡除了具備完整的幾何轉換與光源整合技術（T & L）之外，也加入了許多創新的機制。其中新增功能如 nVIDIA nView 多重視訊輸出功能，透過軟體與硬體的技術整合，提供消費者彈性的多種螢幕輸出選擇（選購），並依據實際需求提供雙螢幕輸出（CRT 或 DVI 或 TV-Out）功能。另外新增 nVIDIA Accuview 全螢幕反鋸齒邊修技術，提供更為細膩的 3D 視覺品質，並加速 3D 動畫的流暢感。同時晶片內建二代 nVIDIA Lightspeed Memory Architecture II 光速記憶體架構。在 2D 影像方面則新增了 Video Processing Engine(VPE) 硬體影像解壓縮引擎，VPE 技術大幅降低了 CPU 運算的負擔，提供消費者流暢細膩的 DVD / MPEG II 全螢幕播放品質（需搭配 DVD 播放軟體與 DVD 光碟機）。

恩雅 GeForce4 Ti 4400/4600 顯示卡，晶片核心時脈高達 275 ~ 300 MHz（晶片版本選購），記憶體則配置了 64MB ~ 128 MB 128 bit DDR 高速記憶體（選購版本），記憶體時脈高達 550 ~ 650MHz ，記憶體頻寬則提供了 8.8 ~ 10.4 GB/秒。另外也加入了 nVIDIA 二代更新技術 nVIDIA nFiniteFX II 可程式化 3D 引擎，內建 Dual Vertex Shaders 雙頂點著色引擎，負責執行高資料量、複雜的幾何運算與 3D 材質的貼圖工作。在像素著色引擎方面，則研發了 nVIDIA Advanced Pixel Shaders 高階像素著色單元，體驗令人驚艷的 3D 影像質感，並內建 Shadow Buffers 陰影緩衝器技術、 Z-Correct Bump Mapping Z 軸微調凹凸材質貼圖以及 4:1 無失真 Z 軸壓縮技術，及 Quad Cache 四個快速緩衝暫存介面，大幅提昇資料存取的命中率。

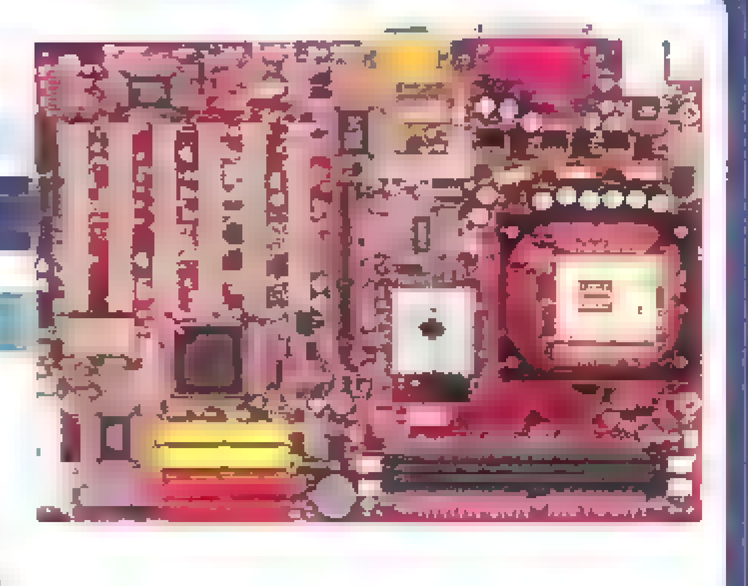


作業軟體相容性部分，皆支援了最新的 Windows XP 作業系統，並提供最佳化的 MS DirectX 8.0 與 OpenGL 1.3 API 作業環境。

歐茲的鐵匠舖

偉格推出高階

Intel 845E 晶片組主機板 SL-85DR2+-L



SL-85DR2+-L 是偉格科技採用最新一代的 Intel 845E 晶片組的主機板，並且支援最新 FSB 533 的 Socket 478 Pentium(r) 4 處理器。支援 DDR 266 記憶體模組，最高可提供 2.1 GB/s 的頻寬，符合 Pentium 4 處理器的高頻寬需求，並能徹底發揮 Pentium 4 系統效能。



在周邊擴充方面，SL-85DR2+-L 配備了六組 PCI，一組 AGP 擴充槽，及 1 組 CNR 介面，並且提供了 Ultra ATA-133 新的傳輸協定，以及內建 6 聲道 AC'97 音效功能和網路卡，讓使用者擁有更高級的聽覺享受，另外 SL-85DR2+-L 還附加 IDE 的 Promise 20276 磁碟陣列晶片，同時支援 4 組 ATA133 的硬碟和 IDE RAID 0 / 1 的功能。此外，偉格為玩家提供的 BIOS 外頻設定、BIOS 核心電壓設定、記憶體電壓調整等諸多超頻功能，仍然保留在這款為玩家設計的主機板上，另外，值得一提的是， SL-85DR2+-L 新增加了"除錯功能 LED 燈"及提供 6 組最新的 USB 2.0 接頭，相信一定會讓使用者感到物超所值。隨板附贈的趨勢科技 PC-cillin 2000，PowerQuest Drive Image，PowerQuest PartitionMagic 和東石資訊 Virtual Drive 超值軟體組合，更讓玩家擁有超值的享受。

陞技全新 GeForce 4 MX

系列產品

SILURO GF4 MX PRO

陞技電腦繼推出 GeForce4 MX 和 GeForce4 Ti4400/4600 後，今日更驕傲的向世人介紹全新的 GeForce 4 MX 系列產品：Siluro GF4 MX420 DDR、Siluro GF4 MX420 SD 和 Siluro GF4 MX PRO 顯示卡。全新陣容的陞技 Siluro GF4 MX 系列產品皆搭配 NVIDIA 功能強大的 GeForce 4 繪圖晶片，高階的圖形運算能力使得陞技 Siluro GF4 MX PRO、MX 420 SD 和 MX 420 DDR 顯示卡擁有絕佳的效能表現和附加價值。全新 GeForce 4 MX 系列產品搭配陞技 n3 系列 NV7-133R 主機板以及陞技 SP-70 音響，高度結合視訊以及音效輸出等特色，絕對帶給玩家超乎想像的視聽享受。

各項產品規格 GeForce 4 MX 系列

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	GeForce 4 MX 420	GeForce4MX420	GeForce 4 MX 460
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	64 MB DDR	64 MB SDRAM	64 MB DDR
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2 7 GB/sec	2 7 GB/sec	8.8GB /sec
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	N	N	Y
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Y	Y	Y



NVIDIA 功能強大的 GeForce4 MX GPUs 圖形運算晶片除了能夠帶給玩家絕佳的圖形顯示功能外，更擁有超大容量的資料傳輸能力，不管是任何圖片檔以及影片資料，陞技 GeForce 4 MX 系列都可以使玩家擁有順暢的播放效果，同時也不會失去畫面的細膩以及亮麗度。

皇家放映室

非遊戲另類視覺秀

Comic BY 月藏

你爲了什麼目的而活?

辛苦, 奮鬥, 歡笑, 淚水.
是爲了什麼?

爲了金錢還是爲了地位還是爲了愛情?
爲了能像童話故事裡的結局—

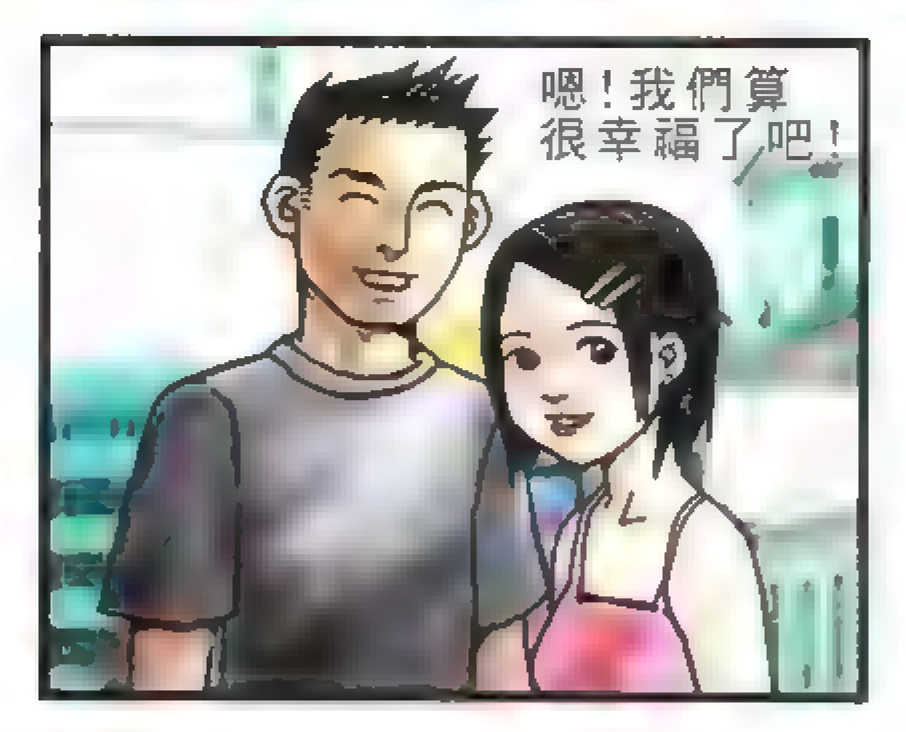
「從此過著幸福快樂的生活」?



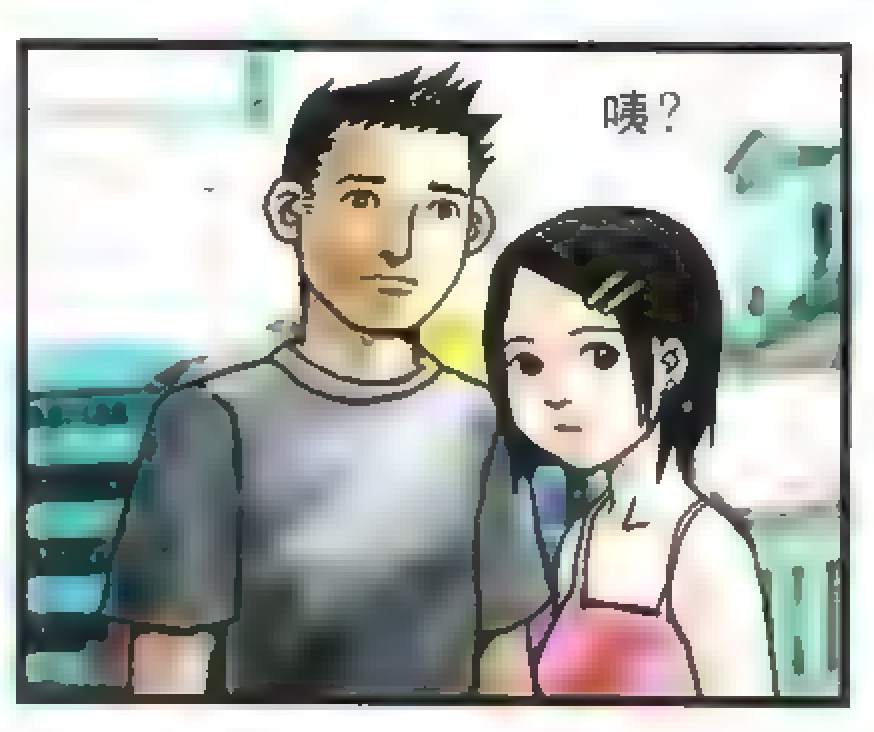
幸福.........

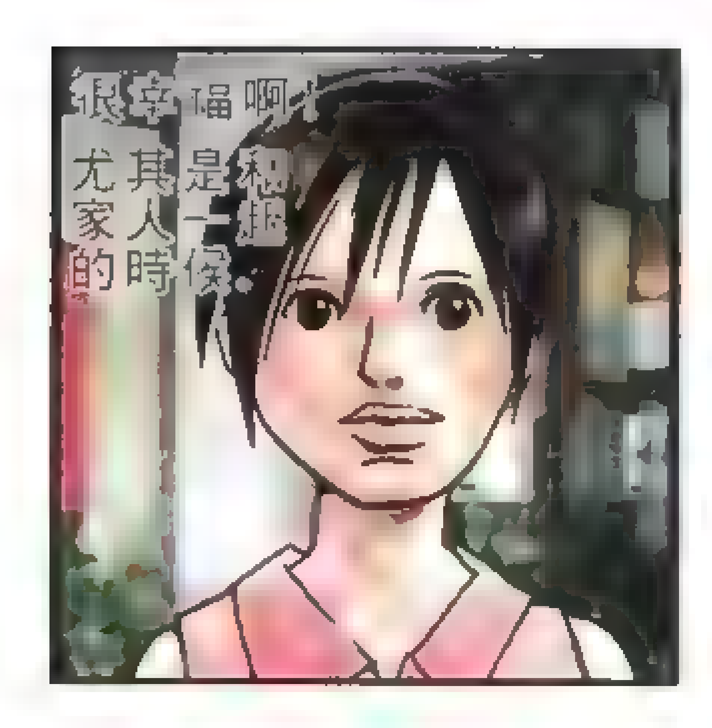
要怎樣才能得到幸福?





那麼十年後呢？



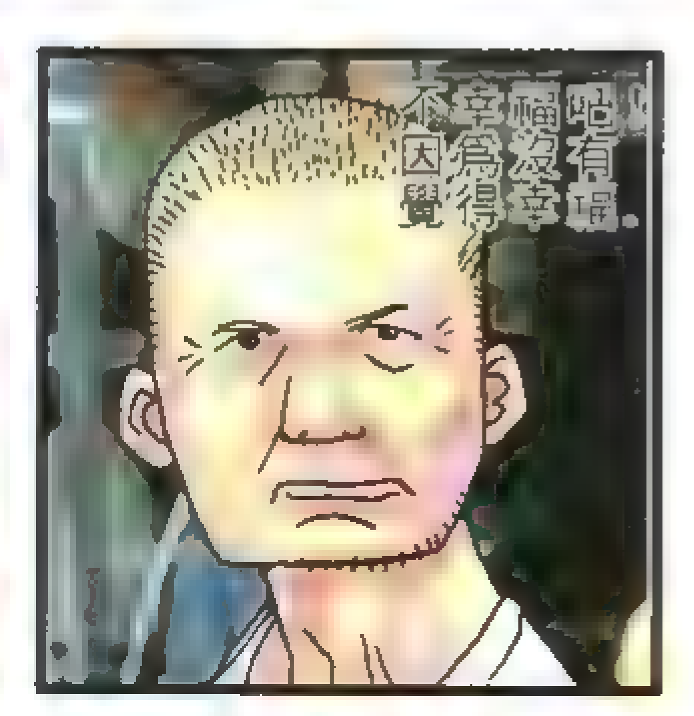












要怎樣才算幸福？

擁有自己所愛的人就會幸福嗎？
擁有花不完的錢就會幸福嗎？
擁有合諧的家庭就會幸福嗎？
擁有眾人的信賴或尊崇就會幸福嗎？
擁有微笑就會幸福嗎？

幸福是可以擁有的嗎？

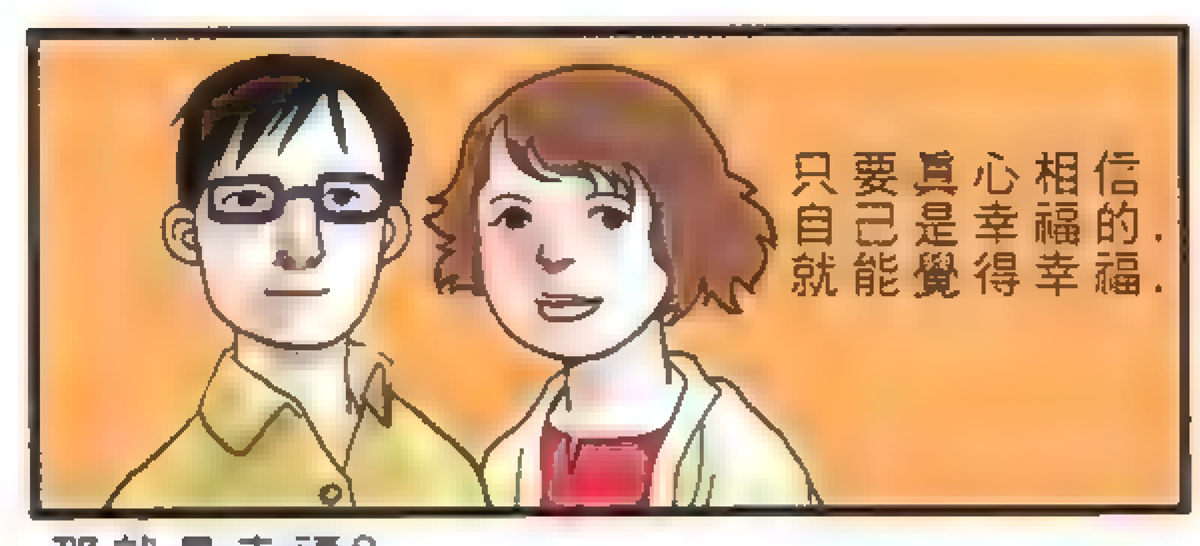
如果到了最後，我還是不幸福怎麼辦？





那就是幸福？

幸福就是一杯咖啡？一場電影？



那就是幸福？

幸福就是想辦法相信自己幸福？



那就是幸福？

幸福就是被自己美化的過去？

幸福?



幸福是什麼?

幸福不就是兩個字嗎?

不就是人創造出來的兩個字嗎?

人創造了語言

創造了文明

創造了都市

創造了幸福這兩個字

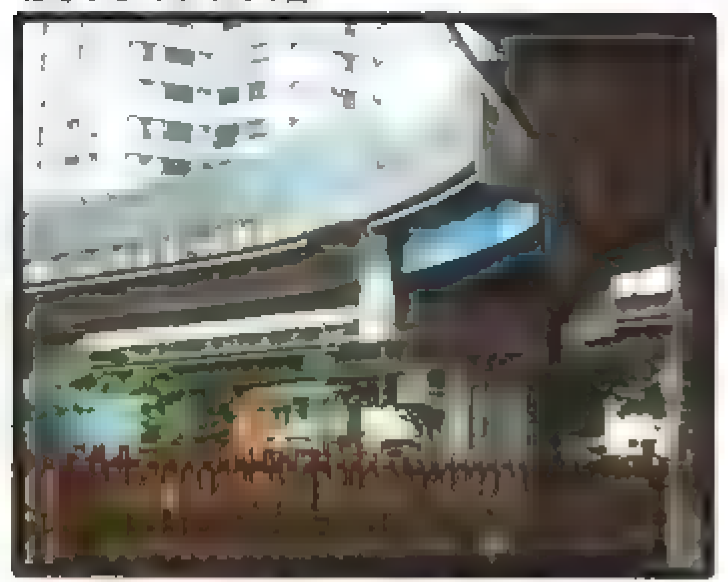
自己卻陷在自己所創造的迷宮裡

貓是不會穿西裝的

人可是愛穿得很



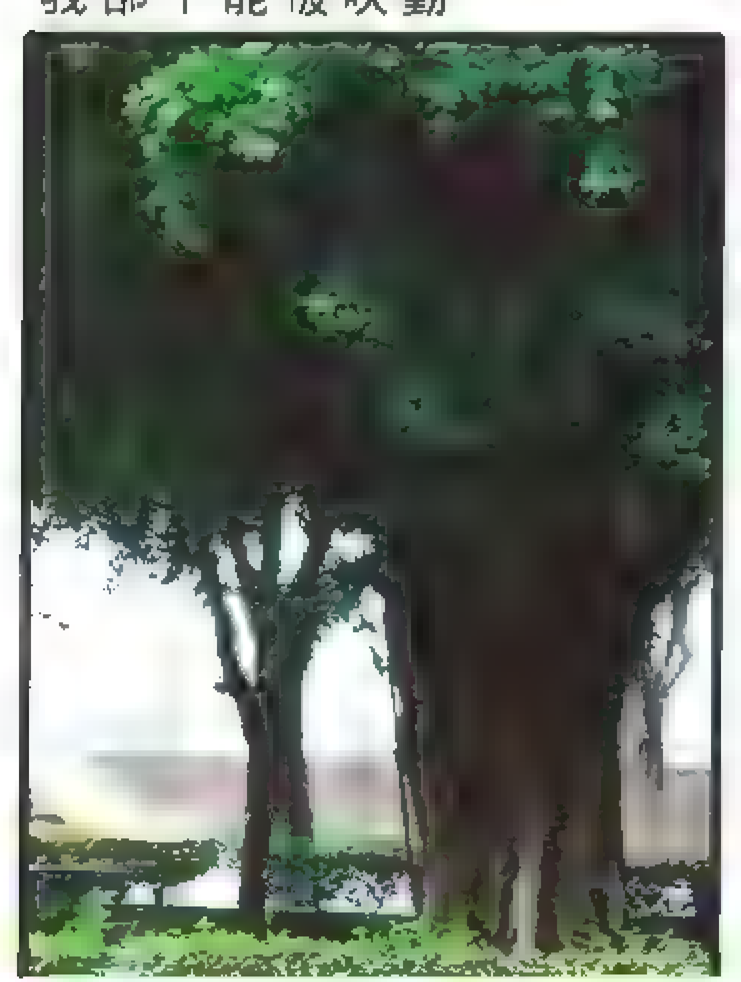
幸福如果是晨光
晨光會西落



幸福如果是一杯咖啡
咖啡會蒸發



幸福如果是一陣風
我卻不能被吹動



我們……幸福嗎？

END

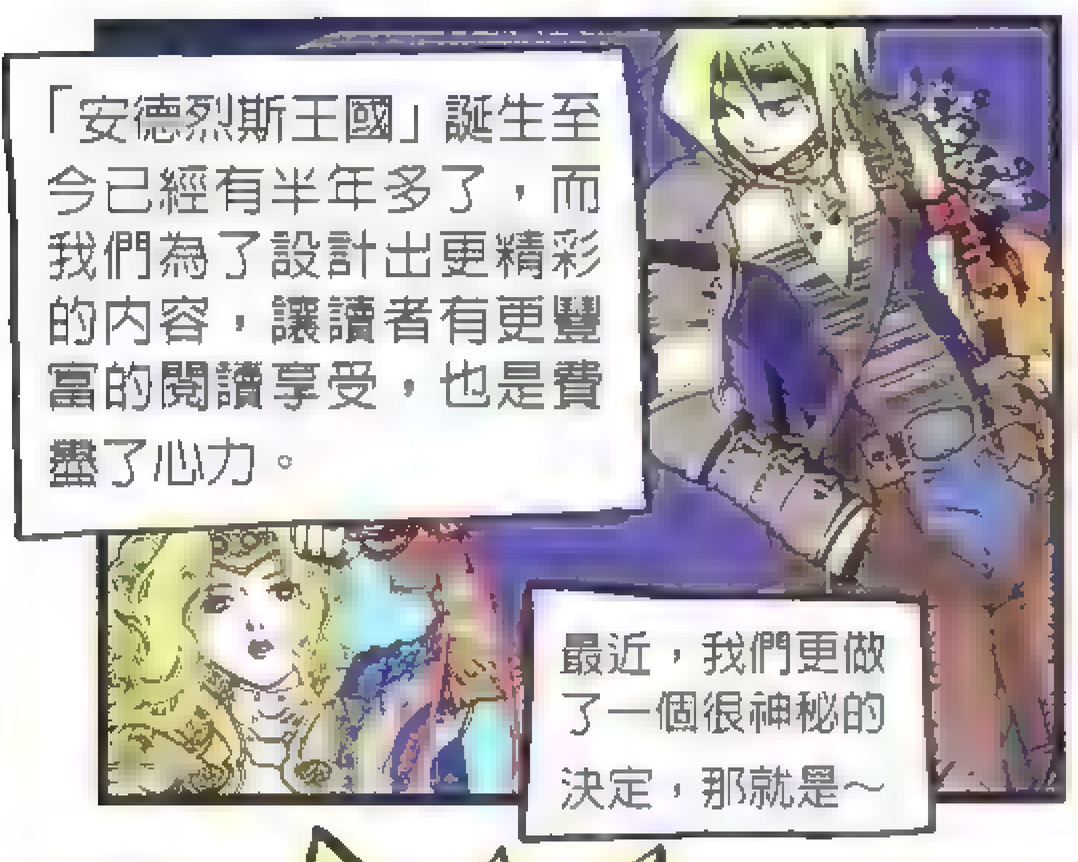
安德烈斯王國特別報導

嗨！大家好！

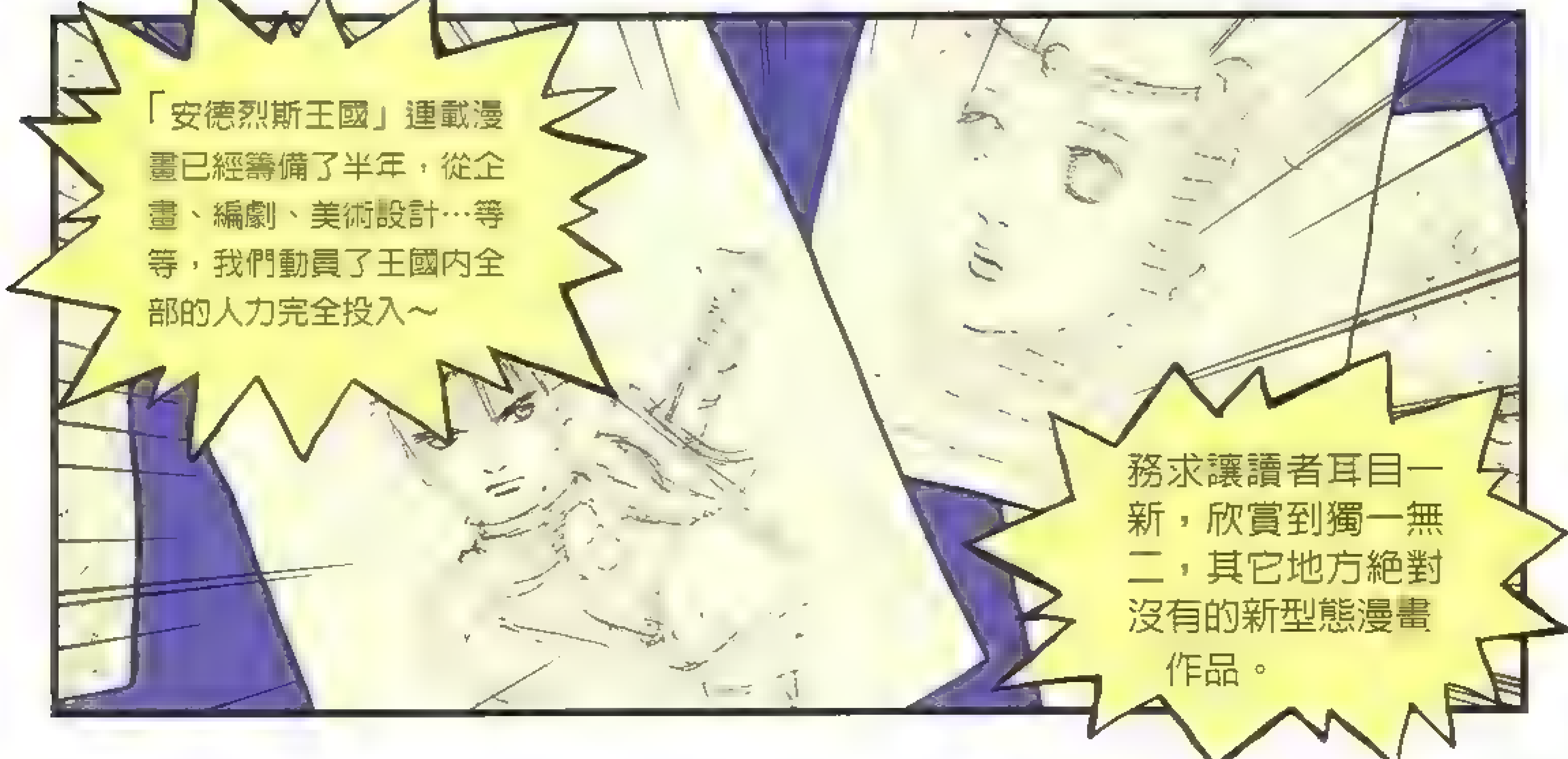
我是月藏！

也就是「安德烈斯王國」的幕後設計者。

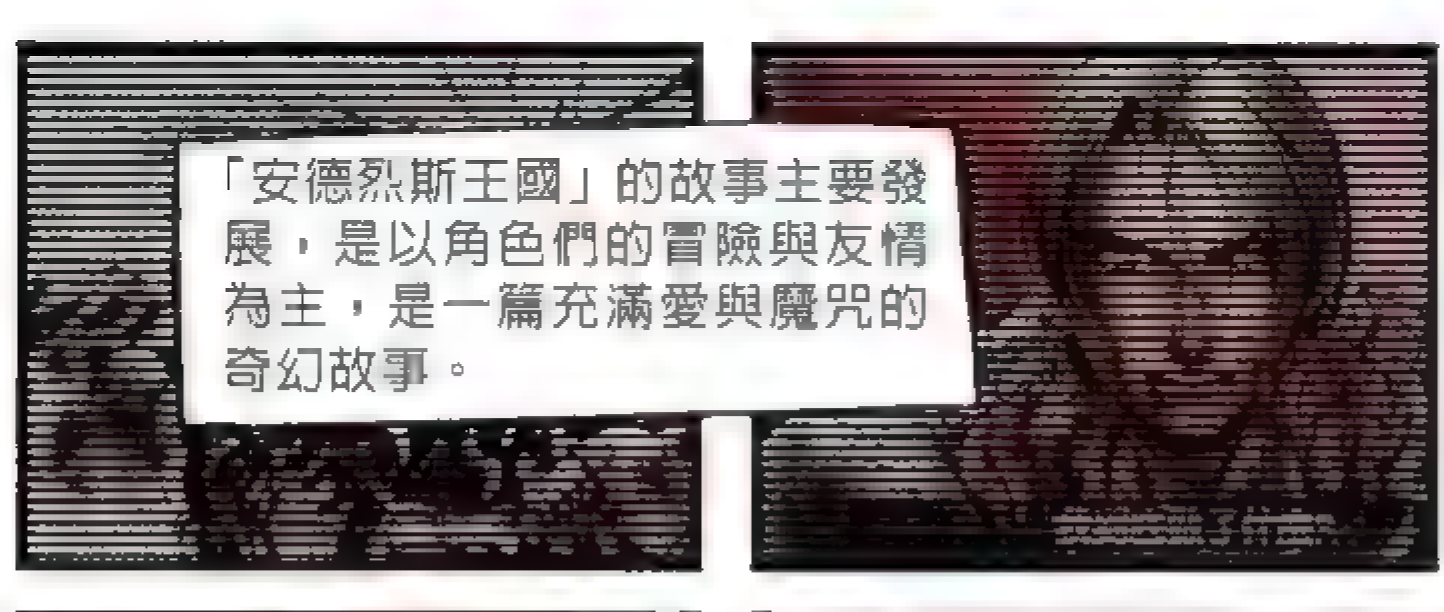
PAMA

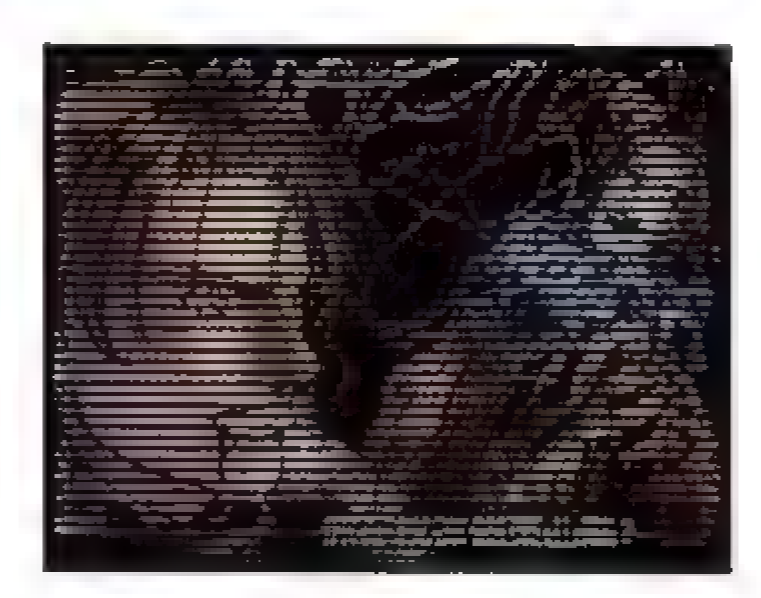


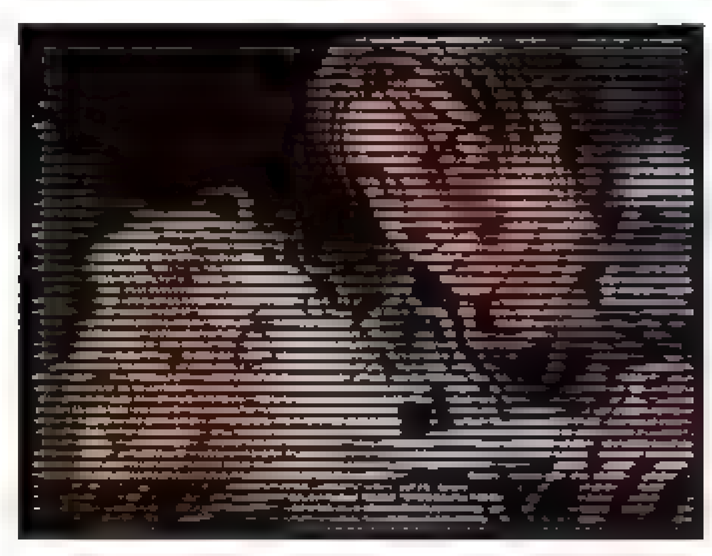




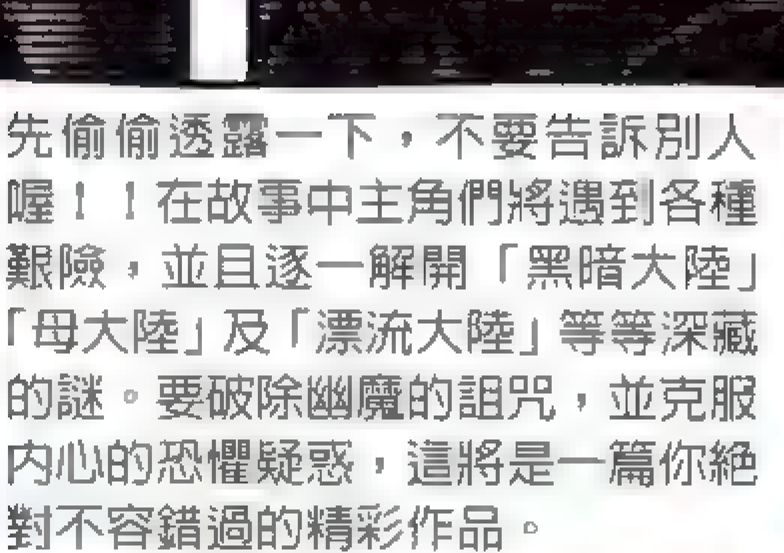

安德烈斯的角色們，也為了將最精彩的演出，呈現在讀者面前，無一不加緊磨練自己的演技，充實內在，提昇心靈。
酬勞這麼少？！我好歹也比湯姆克乳司還紅耶！！
床戲！！給我安排床戲！！
為什麼我不是女主角？！
台詞少一點咩！太多我背不起來啦！！

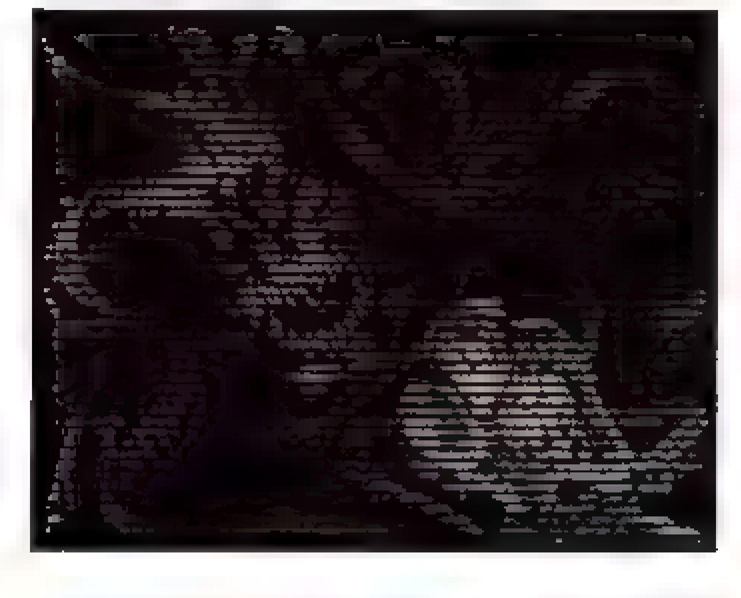

「安德烈斯王國」的故事主要發展，是以角色們的冒險與友情為主，是一篇充滿愛與魔咒的奇幻故事。

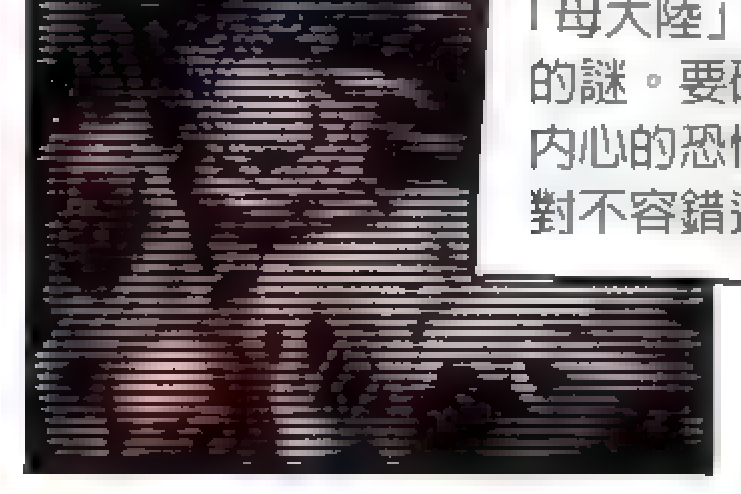







先偷偷透露一下，不要告訴別人喔！！在故事中主角們將遇到各種艱險，並且逐一解開「黑暗大陸」「母大陸」及「漂流大陸」等等深藏的謎。要破除幽魔的詛咒，並克服內心的恐懼疑惑，這將是一篇你絕對不容錯過的精彩作品。



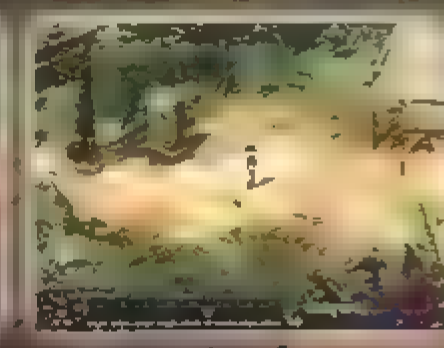



軟體世界「安德烈斯王國」
我們下期見！！

軟體世界


叢書系列





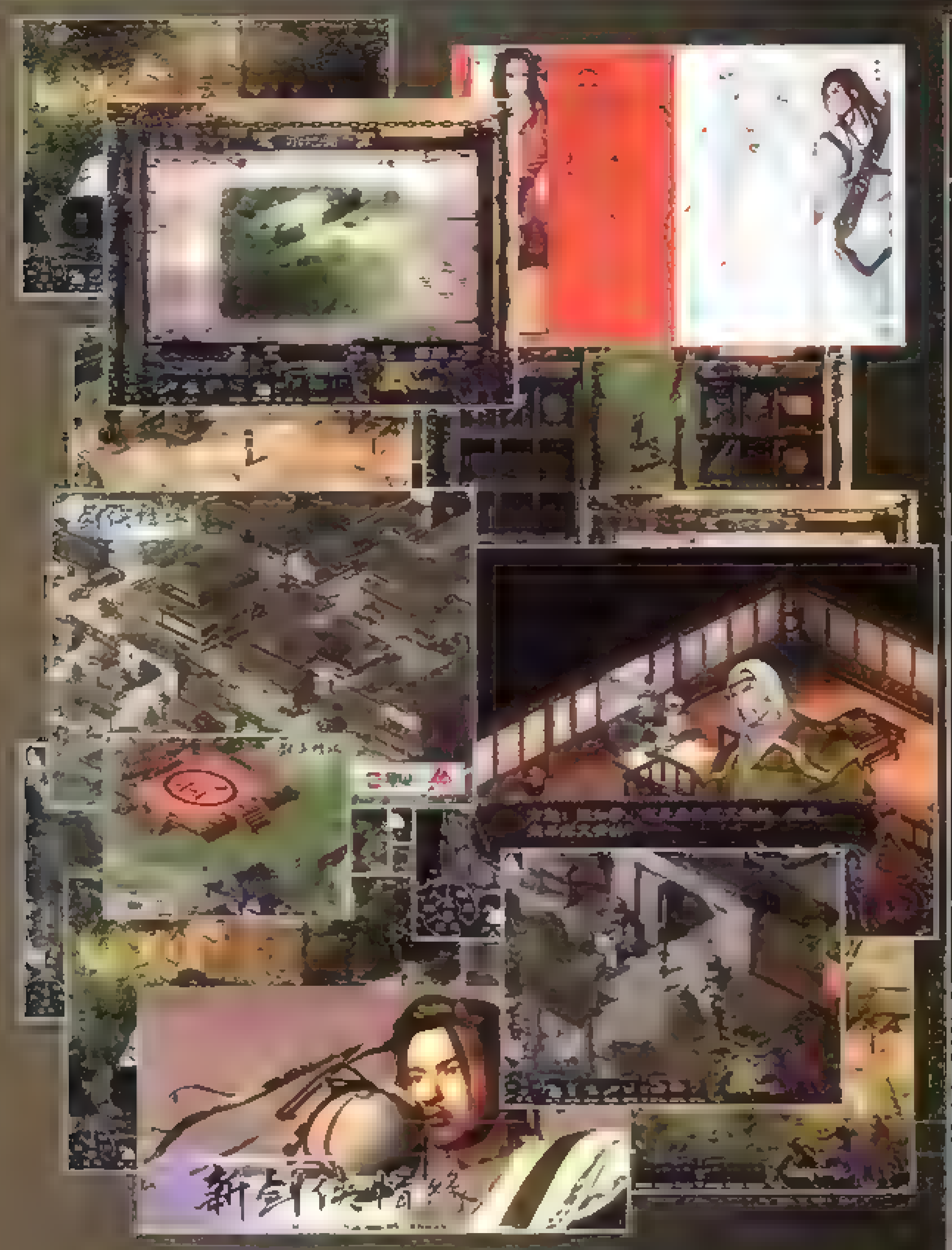


玩家們一定非常期待有關我的冒險旅程還有我的私密寫真吧！

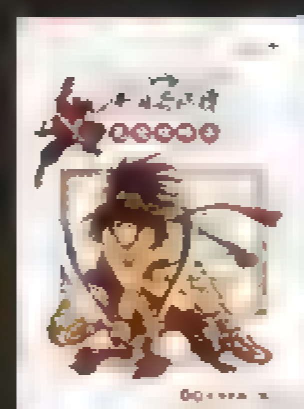
我迫不及待要與大家們分享，我的出沒處遍佈全省，快去搶購喔！

新劍俠情緣

主題攻略畫冊



精彩出集 值得收藏

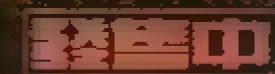


烈日奇俠傳之烈日傳
編號：3112
售價：220元
發售中





仲夏夜之夢
售價：299元
發售中



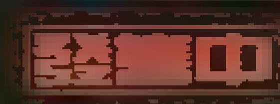


尋秦記
售價：250元
發售中





售價：199元
發售中



售價：250元
發售中



武林群俠傳
售價：250元
發售中

本月由我 帶領各位進入多采多姿的智冠叢書樂園！

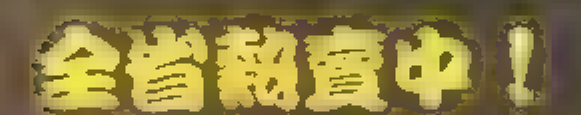
在這裡我將為各位介紹我們精心打造的專屬遊戲刊物，包含遊戲中相關的人物介紹、隨身寶物使用方法、精彩冒險之旅及遊戲場景平面圖等，琳瑯滿目，無所不包



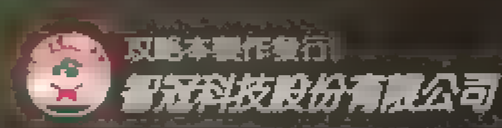
新劍俠情緣
主題攻略畫冊

售價 199元

遊戲基本守則
武林群雄 遊戲人物介紹
遊戲派別分析
武功招式剖析
地圖場景簡介
遊戲完全攻略
劇情故事欣賞



全省熱賣中！





龍狼傳
破凰之路
使命創造命運
The Legend of Dragon's Son.
完全攻略本
銷售熱賣中
橫掃全台
250
數量有限、儘速搶購！！
內容概述
人物介紹篇
各角色之基本屬性、數值、絕計及計謀…等詳細資料
招式剪輯篇
各招式之動畫欣賞、基本參數資料及使用結果…等詳細資料
物品道具篇
各武器、防具、物品基本數據、使用方法及結果…等詳細資料
完全攻略篇
劇情式攻略指導遊戲行進中之注意事項及過關秘訣
地圖場景篇
遊戲內之所有場景、迷宮大公開及寶物藏匿之處
攻略本出版發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
遊戲研發
智冠科技
謎像視覺工作室
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或
遊戲快遞購物網站http://www.gamexpress com.tw

Arcane Dragons

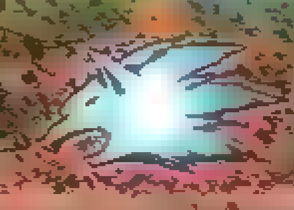
黃道之龍

【中國魔法牌】®

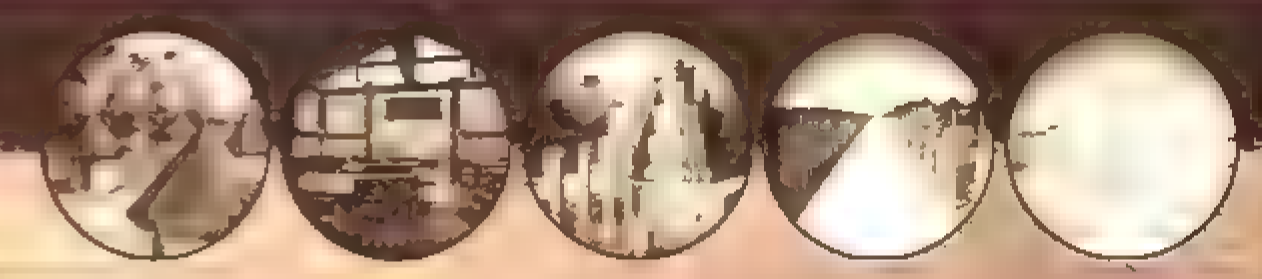
2002 龍馬奔騰全國大賽

一場勇敢與機智的挑戰

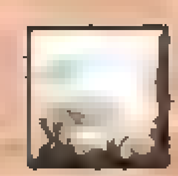
時間	場次	地點	賽制
3月30日(六)	台北預賽 I	台北國軍英雄館	標準賽制
4月20日(六)	台中預賽 I	[illegible]	[illegible]
5月04日(六)	高雄預賽 I	高雄勞工育樂中心	標準賽制
5月18日(六)	台北預賽 II	[illegible]	[illegible]
6月08日(六)	台中預賽 II	台中夜間飛行餐廳	標準賽制
6月29日(六)	高雄預賽 II	[illegible]	[illegible]
7月13日(六)	總決賽	高雄勞工育樂中心	標準賽制

更多比賽消息請見最新一期《遊戲世界》雜誌或
黃道之龍網站 http://www.arcane-dragons.com
客戶服務電話 07-8150988 分機 315、316



全台灣首創 探險型SLG遊戲！



一位探險家的誕生…

故事將從一位報社的社長獲得一本無名的日誌之後開始進行…



探險精神的「趣味」！

探險中玩家會發現許多稀奇道具，也會因區域和環境不同遭遇各種新奇有趣的事件。



探險的結果將改變歷史的腳步！

當玩家完成這一段壯濶的冒險之後，後世歷史也將隨著玩家的腳步而出現各種不同的變化。
遊戲最後將出現各種不同結局。每次選擇的路線將為玩家帶來一段專屬於玩家本身的歷史。

探棧道

THE NEW FRONTIER

4月15日冒險開始

您的決心即將締造一段刺激驚險的輝煌歷史！


只有真正的歌手
才能夠唱出屬於自己的靈魂！！
來自靈魂深處的怒吼，
這就是我們的樂團
『C／ON』……
每個人心中，
都有一片天，
而我，
只是尋覓著
屬於自己的舞台罷了，
在這半夢半醒之間……
讓我們一同揮灑出
填滿自我色彩的
真正夢想吧！
多重結局冒險遊戲
全程語音動畫MTV
簡便操作系統
細緻CG＆精彩劇情
製作/開發
TGL
台灣帝技麓如科技股份有限公司
出版/發行
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com


讓你很有人緣的網路遊戲
就要見面了！
愛你呦～
寶物！寶物！
呀呼～跳！
快躲起來！
哇！救命啊！
地址 臺北市文山區車前路2號8樓 電話 86633858 傳真 86632609
Address 8F No 2 cha-ch an Road wen-shan 116,Ta.pe Taiwan R O C
Te +886 2 86633858 Fax +886 2 86632609



什麼人可以當主角？
到底誰才是劇作大師筆下的最佳明星？
是躁鬱症的女孩？
還是只會寫注音的紳士？
難道……會是那隻很有心機的小狗？
大家快來～飆演技求生存
親愛的，
我把自己變小了。
我不要長大！
嘻..
是我放的炸彈。
哼..哼..哼..
看不到我。



商業帝國
擴張你的貿易網路 成為一代商業霸主
跳脫暴力改以經濟取勝的即時策略遊戲
平衡的供需設定建立互通有無的貿易網路
橫跨四千年的背景及世界版圖，體驗歷史上的經濟變革。
詳盡的教學模式及15個劇情，最豐富而完整的遊戲內容。
引進物料或購入商品，配合科技研發加工增值賺取利潤！
建造廣大的商業運輸網路，隨時掌握商機變化互通有無。
200餘種的建築物設施，建設你的商業大樓和工業都市。
不斷挑戰個人紀錄，你終究是個小販還是成為夢幻商人？！
FROG CITY
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.



聖界の奇跡
this story expects the future in the world
entrusted to the one girl.
And activity of people
彈性切換攻擊絕招，從
經驗中培養角色劍術及魔法等級。
運用水火風三種攻擊屬性
練就不同本領消
不同屬性敵人。
武器、道具以及食材等百餘種物件，隨時提昇
的各項能力。
合成系統讓你組合物品，自創絕無僅有的料理及道具。
人界、魔物信賴度的高低，
造多重故事結局
長達１２萬字的遊戲內容，帶您走入這場精緻的冒險之旅。
一段左右人界命運的冒險之旅
最精緻的動作角色扮演遊戲
●嗯~還是送人好了~
麵粉+變幻蘋果=蘋果麵包!? 還是送人
到店舖販售您的獨家商品，也許可以狠撈一筆！
●好東西留著自己用
增加攻擊力、防禦力還是補血強身？留著自用一定沒錯！
●相生相剋的攻擊屬性
完美搭配火水風三種攻擊屬性，針對敵人的弱點來痛下攻擊吧！
●階段性的劍技和魔法
隨著戰鬥提昇經驗值，您將學習更多的劍技和魔法技巧！
●三段式的集氣系統
集氣系統儲存力量，
攻擊絕招！
CXC CREATE
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
www.ttime.com.tw


夢遊
Night Walker



Backyard SOCCER
六月賽
全民
熱血運動祭
全中文化
適合0–99歲
Backyard BASEBALL
五月賽
Backyard BASKETBALL
七月賽
INFOGRAMES







攻城聖戰即將展開！你要袖手旁觀嗎？

在這裡沒有人可以獨自生存，唯有分工合作團結一心，才能贏得最終勝利！

強大的遊戲功能 滿足你的每一根神經

●獨一無二變裝功能，展現自我身分地位

只要本事夠，獨特造型、防具、武器任你變裝組合，充分展現自我身分地位！

●享受開疆闢土，團結合作的光榮成就

各種職業如同生命共同體密不可分，互助合作共享最高榮耀！

●滿足衝鋒陷陣，統領天下的戰鬥神經

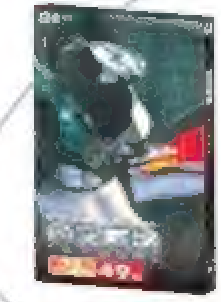
攻城聖戰已經爆發，煙硝戰火已經蔓延，稱霸時空戰場捨我其誰！

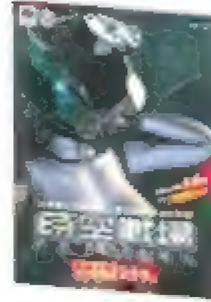
●坐擁獨立華宅，打造自我夢幻城堡

可以建造設計屬於自己的房子，存放寶物再多也不怕
享受隨心所欲的快感，還可設定好友名單，相招來作客！

●新手保護政策，讓你安心長大

保護新手練到30級不受老手PK，讓你絕對可以長得跟大樹一樣大











擊敗天堂的網路遊戲

時空戰場
RENEWAL

華義國際數位娛樂股份有限公司 台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. service@waei.net Fax 02-87891196 客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222